

И  
Г  
Р  
О

# МАНИЯ

№01(40) 2001

Руководства

"Корсары"

No One Live Forever

Tomb Raider: Chronicles

In Cold Blood Sacrifice

JA 2.5: Unfinished Business

MechWarrior IV: Vengeance

RealMYST 3D Red Alert 2

и прохождения

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

игровой CD-ROM "Мании"

Максимум от максимума

## Heavy Metal: F.A.K.K.II

Игра коротка.  
Искусство долговечно.

Какова "цена  
свободы"?

JA 2.5: Unfinished Business

MP3-плееры и  
Поиск MP3 в Сети

## ИГРОВОЙ БЕСПРЕДЕЛ

открыта рубрика  
по созданию игр

Red Alert II ТВОЕЙ МЕЧТЫ  
Редактирование всех параметров

Rulezz & Slxxx

В разработке:

Project Eden, Crimson Order, Stronghold,  
Mage Lords, Seraphim, Global Operations

Вердикт: "Цена свободы",

Call to Power, Giants, Battle Isle 4,

"Казак", Alice, Hitman, NOLF, "Корсары",

RealMYST 3D, Insane, "Сафари Биатлон"

и еще 25 игр!

Тотальный взлом American McGee's Alice, Evo 4x4, No One Lives Forever ★ Первая статья  
в серии про аниме ★ Сводная таблица "MUD'ы Рунета" ★ Тактика драфта "Магии"  
★ Мультиплеер в MTG ★ Расширенная "Игровая зона" ★ Увеличенный "КОдекс"  
Блок микростатей в "Вердикте" ★ А вообще — читайте, сами увидите

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >



Компьютер  
на базе процессора Intel® Pentium® III

**k-SYSTEMS® Irbis®**

Компьютер для настоящих игроков!



Сертификат качества разработки,  
проектирования и производства ISO-9001

**k-SYSTEMS®**

**K®  
SYSTEMS**

г. Москва - "К-Системс" (095) 495-1167, 948-3650  
г. Санкт-Петербург - "К-Системс Нева" (812) 327-6556  
г. Оренбург - "Кей Холдинг" (3532) 776-011  
г. Астрахань - "К-Системс Волга" (8512) 390-553  
г. Курган - "К-Системс Тобол" (35222) 34-633  
г. Сыктывкар - "К-Система" (8212) 445-794

региональные продажи sales@k-systems.ru  
оптово-розничные продажи deal@k-systems.ru  
служба технической поддержки alexu@k-systems.ru  
сервисное обслуживание и ремонт service@k-systems.ru

<http://www.k-systems.ru>  
электронные магазины [www.1000.ru](http://www.1000.ru), [www.torgsin.ru](http://www.torgsin.ru)

Розничная сеть "Цифровой Лев"

Москва, ул. Мясницкая, 30, м. Чистые Пруды  
тел. (095) 208-4554, 208-4724

Санкт-Петербург, ул. Маяковского, 24  
тел. (812) 327-6556, 279-1909



Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation



## ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

Подписаться на журнал «Игромания» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу ГРФ по телекоммуникациям «Почта России». Подписка 2000.а

Подписной индекс **38900** для «Игромании» без CD и **29166** — с диском.

# ИГРОМАНИЯ

**П**риветствую! Поздравляю с прошедшим, наступившим и продолжающимся. Как водится, нынешний номер содержит ряд разного рода изменений и, я надеюсь, улучшений, некоторые из которых мне хотелось бы отметить.

Начнем с «Игровой зоны», постепенно превратившейся в одну из наиболее важных рубрик журнала. Отныне в ней будет ровно 25 игр. Публикуемые (и помещаемые на компакт-диск) материалы нацелены на то, чтобы, с одной стороны, охватывать все новое, что появляется, и с другой — не давать угасать старому, хорошо известному и любимому. Помимо того, по просьбам читателей мы расширяем раздел полезного софта. Постараемся, хоть это и непросто, поставлять вам только действительно ценные и при этом бесплатные программы.

Переориентировав раздел «R&S» на полнотражные статьи, мы столкнулись со вполне понятной трудностью: «Игромания» содержит слишком много самых разных рубрик, чтобы быть в состоянии помещать в себе еще и большие обзоры по всем выходящим и разрабатываемым игровым проектам. Решение нашлось быстро: для всех игр, по которым особо нечего говорить или которые не стоят лишнего слова, сделан подраздел микрорецензий, аккурат в духе прежнего «R&S». И вот вам результат: в номере поместились статьи практически по всем заметным играм, вышедшим за месяц. Сейчас обдумывается создание аналогичного подраздела по разрабатываемым играм.

Начиная с этого номера, сменились приоритеты в рубрике «Вскрытие». Раньше она была направлена исключительно на читерство, т.е. глубинное, неохватываемое обычными кодами изменение параметров игры для облегчения прохождения. Однако постепенно выяснилось, что гораздо интереснее не мучить игру на предмет здоровья и бесконечных патронов (оно тоже актуально, но во вторую очередь), а вносить в нее изменения, которые коренным образом изменят или улучшат геймплей. И не только. Под «не только» подразумеваются игровые ресурсы и многое прочее. Сейчас рубрика «Вскрытие» начала высокими темпами сближаться с посвященной игровому редактированию «МатрицейПлюс». Пример тому — статья о Red Alert 2, годная в любую из двух названных рубрик.

Дальше. Вскорости после появления в «Мании» субъекта по имени Геймер, хорошо известного по прежней своей работе

в другом отечественном игровом журнале, от вас, уважаемые читатели, стали приходить пожелания реанимировать созданную им «Зону Геймера», которую он вел в том журнале. Сам Геймер относится к этому сугубо положительно и уже изъявляет «скромную» готовность, как он выразился, «подсобачить Разлом, Штурм и еще чего-нибудь по мелочи, ну и дальше по обстановке». Расшифровываю: слить воедино рубрики «Территория разлома», «Мозговой штурм» и все другие, которые укладываются в категорию аналитического либо развлекательного профиля, по которому он специализируется. Пока никакого решения на этот счет не принималось. Те, кто знают и помнят, о чем идет речь, могут высказать свои пожелания. Возможно, именно ваши письма определяют финальное решение.

Как видите (и, полагаю, чувствуете на ощупь), «Игромания» стала печататься на более качественной бумаге. Я удержусь от восторгов по этому поводу, хотя бы по той причине, что смогу оценить новое качество не раньше, чем вы, т.е. когда номер придет из типографии. Очень хотелось бы верить, что наши расходы на бумагу не окажутся напрасными и журнал действительно станет лучше.

Нынешний номер охватил период второй половины декабря, т.е. период наиболее интенсивного выхода игр. Естественно, многому не хватило места. Поэтому были отложены на следующий номер некоторые статьи «Разлома», задачки по MTG, другие вещи. По этой же причине мы не стали тратить драгоценное место на «выявление лучшей игры года» или, тем паче, «тысячелетия». Но тому есть и другая причина — кого, собственно, выявлять, когда еще непонятно, насколько хороши декабрьские игры. А вот в следующем номере, скорее всего, «хит-парад времен» будет.

И последнее. Дионис, программирующий компакт-диск «Мании», просил тех, у кого есть доступ к принтерам, проверить, как распечатываются материалы с компакт-диска. Парка принтеров мы не держим, как следствие — протестировать распечатку удалось лишь на нескольких моделях. Будем признательны, если сообщите, все ли нормально работает.

Удачного вам настроения в Наступившем Тысячелетии.

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

### ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)

Зам. ген. директора

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Зам. главного редактора

Алексей Агафонов (archer@igromania.ru)

Редакторы

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Алексей Кравчун (aperKOT@igromania.ru)

Андрей Шаповалов (fermit@igromania.ru)

Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

Арт-директор

Виктор Кайков (victor@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Роман Несмелов

Серийный художник

Андрей Казанджий

Web-программист и

редактор компакт-диска

Денис Валеев (Dionis@igromania.ru)

Вспомогательный состав

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

C.S.M. (csm@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Альтер-эго редакции

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)

(podpiska@igromania.ru)

Серьян Смакаев

Алексей Подгорецкий

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

тел./факс 975-7409, тел. 975-7410

reclama@igromania.ru

### ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

### ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.

Тел. (095) 975-7409, 975-7410

e-mail: editor@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».

Заказ № 71. © «Игромания», 1998-2000.

Тираж 31500.



**НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН****04-10**

<b>Игры</b>	<b>04</b>
<b>Индустрия</b>	<b>06</b>
<b>Россия</b>	<b>08</b>
<b>Интересности</b>	<b>10</b>
<b>Даты выхода игр</b>	<b>10</b>

**CD-МАНИЯ****12-18**

<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	<b>12</b>
<b>Демоблок</b>	<b>16</b>
<b>По журналу</b>	<b>17</b>
<b>Всякое разное</b>	<b>18</b>

**R&S: В РАЗРАБОТКЕ****20-29**

Seraphim	20
Global Operations	22
Project Eden	23
MageLords	25
Stronghold	26
Crimson Order	28

**R&S: ВЕРДИКТ****30-70****Блок микрорецензий (24 игры) 30-37**

Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance,  
B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth, Battle of Britain,  
Blair Witch Project Volume 3: Elly Kedward, Counter-Strike 1.0,  
Crime Cities, Dracula 2 (Дракула 2: Последнее прибежище),  
Far Gate (The Rift), Globetrooter, Ground Control: Dark Conspiracy,  
Gunlok, Gunman Chronicles, Laser Arena, Mercedes Benz Truck Racing,  
No Escape, Thandor: The Invasion (Вторжение: Выжженная Земля),  
Timeline, Tomb Raider Chronicles, The Gift (Подарочек), The Mummy,  
The Ward, Приключения Гарри: Улики под нижним бельем,  
Тараканы, Штырлиц 2: Танго в пампассах

JA 2.5: "Цена свободы"	38
Call To Power 2	43
Giants: Citizen Kabuto	44
Battle Isle: The Andosia War	46
Европейские войны: Казаки	49
American McGee's Alice	52
Hitman: Codename 47	55
Project IGI: I'm Going In	58
No One Lives Forever	60
realMYST 3D	62
Корсары: Проклятие дальних морей	64
Insane	66
Colin McRae Rally 2	68
Сафари Биатлон	69

**ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА****72-75**

Аниме. Один раз увидеть	72
-------------------------	----

**DEATHMATCH****76-81**

Новости Deathmatch	76
Основной блок	76
Клубные новости	80
Сводка "Компьютерные клубы Москвы"	81

**ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ****82-83**

Горячие ответы на раскаленные вопросы	82
---------------------------------------	----

**ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ****84-87**

Железные новости	84
MP3-плееры. Межвидовые отношения и различия	85

**ИНТЕРНЕТ****88-96**

Интернет: события за месяц	88
Музыка в Сети. Программы-поисковики	90
MUD Solace. Полет над гнездом дракона	92
Интересное в Сети	94

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК  
ИГР В НОМЕРЕ**

4x4 Evo	16, 106
Age of Empires (серия)	06
Age of Empires II: The Age of Kings	12
Age of Empires II: The Conquerors	12
Age of Wonders	12
Airfix Dogfighter	16
Aliens vs Predator	04, 17
American McGee's Alice	52, 104
Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance	30
B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth	08, 30
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	12
Battle Isle 4: The Andosia War	16, 46, 114
Battle of Britain	30
Black&White	12
Blair Witch Project Volume 3: Elly Kedward	114, 31
Call To Power 2	16, 43
Carmageddon TDR 2000	12
Civilization: Call To Power 2	116
Cleopatra	143
Close Combat	04
Colin McRae Rally 2	12, 68, 115, 117
Combat Mission	16
Commander Keen	04
Commandos 2	12
Counter-Strike	04, 12, 31, 78
Crime Cities	31
Crimson Order	28
Delta Force Land Warrior	16, 115
Deus Ex	13
Diablo II	117
Doom III	06
Dracula 2 (Дракула 2: Последнее прибежище)	32
Duke Nukem 3D	13, 117
Earth 2150: The Moon Project (Дети Селены)	114
Корсары: проклятие дальних морей	17, 18, 64, 114, 138
Fallout Tactics	13, 16
Far Gate (The Rift)	32
Fate of the Dragon	16
FIFA 2001	108
Freedom: First Resistance	114
Giants: Citizen Kabuto	13, 17, 44, 114
Global Operations	04, 22
Globetrooter	32
Ground Control: Dark Conspiracy	33
Gunlok	33
Gunman Chronicles	33, 114
Half-Life	77
Hammer's Slammers	04
Heavy Metal F.A.K.K. 2	18, 141
Heroes of Might & Magic III	13
Hexen - Beyond Heretic	14
Hitman: Codename 47	17, 18, 55, 114
IHRA Drag Racing	17
In Cold Blood	17, 18
Insane	17, 66
JA 2.5: Unfinished Business ("Цена свободы")	14, 38, 134
JA: Deadly Games	14
Kingpin	06
La Machine A Explorer Le Temps	16
Laser Arena	34
MageLords	25
MechWarrior IV: Vengeance	15, 132
Mercedes Benz Truck Racing	34
Metal Gear Solid	18
Micro-Flight	16
Monopoly Tycoon	08
MUD Solace	92
No Escape	17, 34



No One Lives Forever	15, 17, 18, 60, 100, 115, 117
Nocturne	05
Oni	16
Outlive	05
Pharaoh	143
Project Eden	23
Project IGI (I'm Going In)	17, 58, 115
Quake III: Arena	17, 76, 117, 145
Quake IV	06
Rainbow Six: Rogue Spear - Urban Ops	17
Reach for the Stars	17
realMYST 3D	18, 62
Red Alert 2	15, 17, 18, 109
Resident Evil 3	115
Road Rash	117
Rune	15
Sacrifice	15, 17, 18, 130
Seraphim	20
Serious Sam	16, 114
Shogun: Total War Warlord Edition	04
Simon 3D	08
SiN	05
StarCraft	15
Stronghold	26
Stupid Invaders	08
Thandor: The Invasion	
(Вторжение: Выжженная Земля)	35
The Gift (Подарочек)	36
The Mummy	36, 115, 117
The Sims	15
The Ward	36
Timeline	35
Tomb Raider Chronicles	18, 35, 115, 117, 128
Unreal Tournament	78
Warcraft	117
Warm Up!	17
World War II: Europe in Gunfire	05
Worldcraft	16
X-Com Alliance	08
X-Tension	17
Zeus: Master of Olympus	16
Европейские войны: Казаки	49
Приключения Гарри:	
Улики под нижним бельем	37
Противостояние III	115
Сафари Биатлон	69
Тараканы	37
Штырлиц 2: Танго в пампасах	37
Babylon 5	122
BattleTech	124
Bureau 13	122
Dragonlance	122
Dune RPG	123
Dungeons & Dragons	123
GURPS	123
Heavy Gear	123
Legends of the Five Rings	123
Magic: The Gathering	124, 127
RIFTS	122
Star Wars RPG	122
Terror in Freeport	122
The Wheel of Time RPG	123
Warhammer	123
Wheel of Time	122

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Компания "K-Systems"	- 2-я стр. обложки
Компания "Никита"	- 11
Компания "Snowball Interactive"/"1C"	- 07, 09, 71
Компания "Бука"	- 19
Компания "NetClub"	- 57
Компания "NCPort"	- 95
Компания "DataForce"	- 101
Компания "Руссобит-М"	- 113
Компания "Ark System"	- 119
Предприятие "Звезда"	- 129
Компания "Rinet"	- 147
"Станция 2000"	- 4-я стр. обложки

MUD'ы Рунета	95
Игровые ссылки	96

## АНТИХАКЕР 97-99

Стерильный вход.	
Как ограничить доступ к своему компьютеру	97

## ВСКРЫТИЕ 100-112

Шпионские страсти по No One Lives Forever	100
Советы Чеширского Кота. Вскрытие American McGee's Alice	104
Танки грязи не боятся. Уроки вождения джипов в Evo 4x4	106
Футбол без границ. О вскрытии FIFA 2001	108
Россия наносит ответный удар. Red Alert 2: баланс — дело тонкое!	109

## КОДЕКС 114-117

### Стандартные коды 114

Battle Isle 4 — The Andosia War, Blair Witch Project 3: Elly Kedward, Earth 2150: The Moon Project (Дети Селены), Freedom: First Resistance, Giants: Citizen Kabuto, Gunman Chronicles, Hitman: Codename 47, Корсары (Sea Dogs), Serious Sam (Test 2)

### Шестнадцатичные коды 115

Collin McRae Rally 2, Delta Force Land Warrior, IGI Project, No One Lives Forever, The Mummy, Tomb Raider Chronicles, Противостояние III, Resident Evil 3

### Игровые ресурсы 116

Civilization: Call To Power 2, Colin McRae Rally 2, No One Lives Forever, The Mummy, Tomb Raider Chronicles

### Антиквариат 117

Duke Nukem 3D, Road Rash, Warcraft

### Игровая акселерация 117

Diablo II, Quake III

## САМОПАЛ 118-121

Рубрика "Самопал". Введение	118
Готовим инструменты. Статья №1	118

## ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 122-127

Новости внекомпьютерных игр	122
Основы профессионализма в MTG.	
Стратегия в Limited турнирах	124
Мультиплеер в "Магии"	127

## МАТРИЦА 128-140

Семь багов Tomb Raider: Chronicles	128
Sacrifice	130
MechWarrior IV: Vengeance	132
JA 2.5: Unfinished Business ("Цена свободы")	134
Корсары: проклятие дальних морей	138

## МАТРИЦА ПЛЮС 141-147

Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Игра коротка.	
Искусство долговечно	141
Как просто быть Фараоном!	143
Quake III: Arena своими руками. Урок второй	145

## ЮМОР 148-149

Анекдоты про думеров	148
Анекдотический микст	149

## МОЗГОВОЙ ШТУРМ 150-153

Тест №6. Игры под Новый Год	150
Кроссворд	151
Подведение итогов за №11(38) 2000	152

## ПОЧТА "МАНИИ" 154-159

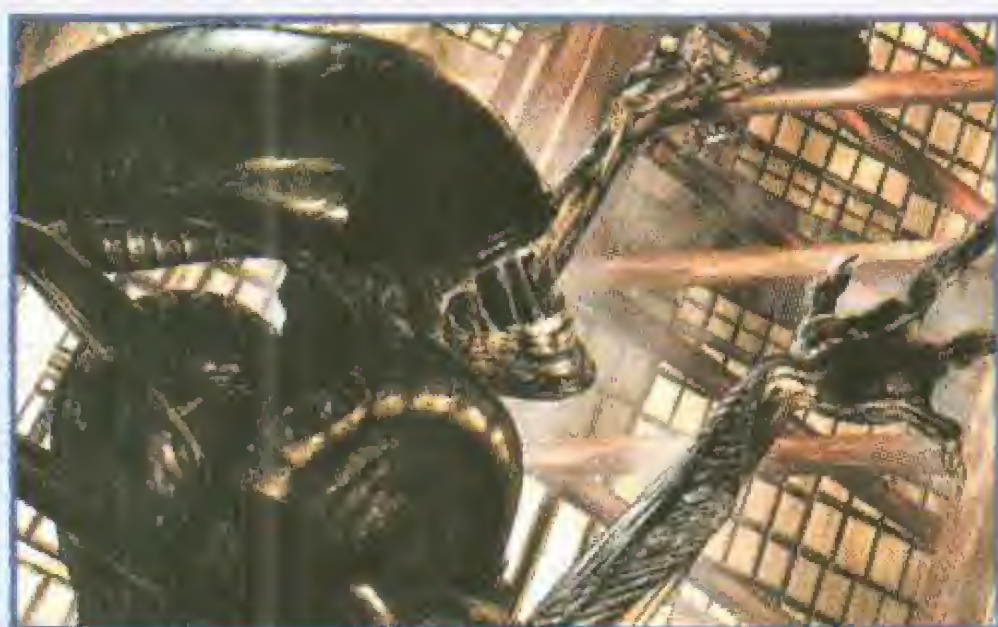
Американский флаг, отцовство, (E)C(T)S и сказочки	154
---	-----

## ПОДПИСКА 1, 159-160



# I. Игры

## "Чужой против Хищника" — новая жизнь?



Компания Fox Interactive, которой мы обзавелись возможностью побывать в шкуре Хищника и Чужого (экшен **Aliens vs Predator** в свое время наделал немало шума в игровых кругах), собралась обнародовать исходный игровой код. В январе-феврале в Сеть будут выложены все исходники. А это может означать только одно. С наступлением весны нас захлестнет волна любительских модов. Такого ажиотажа, как в случае с Quake, конечно же, не будет и в помине, но все же поклонников у AvP немало. Как только "творчество" достигнет своего апогея, ждите большого материала в "Игровой зоне" и компакта, под завязку наполненного бесплатными дополнениями. Если, конечно, они будут того стоить (по соотношению качества и объема).

## Воргеймы возвращаются?

С каждым годом воргеймов появляется все меньше и меньше. Компании, некогда занимавшиеся исключительно ими, сейчас переключились на RTS и походные стратегии либо испытали на себе еще какие превратности судьбы. Но, быть может, жанру суждено обрести новое дыхание. Джозель Биллингс (основатель SSI), Гэри Григсби (создатель серии **Steel Panthers**) и Кейт Броус (известный в определенных кругах программист) объединились, создав компанию под названием 2BYZ. На протяжении ближайших трех лет ребята намерены заниматься исключительно разработкой воргеймов. Посмотрим, во что это выльется. По идее, среди серьезных воргеймерских тусовок по жизни бытовало мнение, что качественная графика и прочие навороты воргеймам только вредят. Именно это отрезало воргеймы от широкой аудитории. И, любопытно знать, на кого собирается ориентироваться 2BYZ?..

## Кончина Close Combat

Компания Atomic Games, известная серией реалтаймовых воргеймов **Close Combat** (полагаю, все знают, что Microsoft здесь — не более чем издатель), прекратила свое существование. Причина банальна и нелепа. Корпорация Gores Technology Group, заказав у Atomic игру **Hammer's Slammers**, неожиданно без всякой видимой причины остановила работы над проектом. Учитывая, что в последнее время Atomic не вела работ ни над какой другой игрой, разработчики оказались не у дел и не нашли ничего лучшего, как распус-



тить весь рабочий штат. Так что дороги назад — к восстановлению компании — уже нет. Люди ушли работать в другие студии, а об Atomic Games теперь можно упоминать только в прошлом времени. Жаль. Очень жаль.

## Убийца Counter-Strike?

Полагаю, немногие из вас слышали об игре с названием **Global Operations**. Но есть шанс, что скоро это "имя" будет у всех на слуху. Компания **Barking Dog Studios**, занимаю-



щаяся разработкой игры, собирается явить миру ни много ни мало, а "убийцу **Counter-Strike**". Две команды, шотган в руках и стрелка секундомера, методично отсчитывающая секунды до конца раунда. Похоже, C-S установил рамки стандарта для нового жанра, которому еще не успели дать название... Получится ли у GO переключиться на старину "Страйка" — покажет время.

Задатки у новобранца, в принципе, неплохие. Во-первых, игра базируется на последней версии движка **LithTech**. Теоретически это значит, что визуальный ряд будет круче, чем в **Counter-Strike**. Практически — он уступает тому же движку **Quake 3** раз в несколько, а C-S по графике нареканий не вызывает ни малейших. Плюс отличается умеренными системными требованиями, чего про **LithTech**, да еще последней версии, сказать нельзя.

Во-вторых, в издателях числится компания **Crave Entertainment**, зарекомендовавшая себя на игровом рынке сногшибательными рекламными акциями. Однако умение делать рекламу и умение делать игры — не одно и то же. В случае с вещами класса C-S можно хоть обречь себя на провал, но либо народ в это играть по сетке, в И-нете и в клубах захочет, либо не захочет, и хоть вешайся.

**Global Operations** обещают успеть к осени 2001.

## Сегуны рвутся в бой

**Electronic Arts** анонсировала продолжение тактико-стратегической игры **Shogun**. Add-on будет называться **Shogun: Total War Warlord Edition**. Помимо новых территорий, ожидается несколько новых рас, у каждой — уникальный набор юнитов. Одними юнитами нововведения не ограничатся — появятся



и новые роды войск. Учитывая специфику геймплея **Shogun**, можно думать о совершенно новой тактике ведения сражений. Убедиться же в обоснованности подобных предположений можно будет весной сего года.

## Командор Кин не умер

Тод Холленстед из **id Software** в одном из интервью обмолвился, что в скором времени всех нас ждут новые приключения **Commander Keen**'а. А это может значить только одно. Работы над продолжением популярной в свое время аркады уже ведутся. Ценители могут начинать праздновать, прочим же рекомендуется дожидаться хотя бы пресс-релиза. А то мало ли, что там учудят разработчики. Как бы не пришлось играть в 3D-экшен "по мотивам"...



## Дела ГРеховные

За наплывом хороших и очень хороших 3D-экшенов, вышедших за последние полтора года, игра SiN порядком забылась. Чего греха таить, "Грех" не снискал популярности среди любителей жанра, так как ничего особенного собою не представлял. А вот Levelord (один из лучших в мире дизайнеров уровней к экшенам) считает, что не все еще потеряно и успех к игре придет... году эдак в 2002, сразу после выхода второй части. Оказывается, в недрах компании Ritual давно кипит работа над сиквелом. А нам — ни слова. К сожалению, другой информации о проекте Levelord не сообщил, а прочие разработчики не собираются делиться подробностями раньше конца года. Что интересно, основной вопрос, который задают в своих письмах Levelord'у геймеры всего мира, не "каков



движок", "когда выйдет", "круто ли будет", а... вернется ли мисс Синклер! Отличный приговор первому SiN: единственное, что запомнилось людям, это сверхсексапильный образ главной злодейки.

## Сериал по Nocturne



В Штатах начались съемки сериала по мотивам известного вам экшена-ужасика Nocturne. Подробности пока неизвестны, но, учитывая, что пилотный вариант появится уже в феврале, можно сделать вывод — не за горами начало массового показа на ТВ. Интересно, доберется ли эта "мыльная опера" до нашей с вами Родины? Не все же время "Скорую помощь" и "Просто Марию" смотреть...

## Приключение по "Дюне"

Компания DreamCatcher анонсировала приключенческую игру по мотивам "Дюны" Френка Герберта. На данном этапе мало что известно о геймплее и о движке. Из различных источников долетают слухи, что действие развернется от третьего лица, а главным героем станет Пол — секретный боец отряда Фрименов. Последнее смехотворно; надеюсь, сценаристы все-таки прочтут "Дюну", перед тем



как приниматься за написание сценария. Еще известно, что работают над игрою люди, "засветившиеся" в создании Outcast и Prisoner of Ice. Из чего предполагаем, что нас с вами ожидает нечто в таком же духе.

## Отстой или "черная лошадка"?

Outlive — первая "бразильская" RTS. И, похоже, в этой стране "не в курсах" относительно современных стандартов жанра. Иначе как объяснить, что компания Continuum Entertainment взялась делать абсолютно плоскую стратегию?.. Что рас в игре всего две? И что основной козырь, которым разработчики стремятся поразить игровую общественность, это "три кампании и более 20 юнитов за каждую из сторон"? Не стоило бы и обращать внимание на этот проект, если бы не одно НО. Издавать-то игру собирается ни кто-нибудь, а Take Two Interactive Software — компания с мировым именем. Будь Outlive откровенным отстоем, ТТ вряд ли приютили бы ее под своим крылышком. Что-то за этим кроется. Рекомендуем обратить внимание на проект. А мы вам сообщим, как только найдем объяснение такому занятному повороту событий.

## Вторая Мировая RPG

Компания Dream Enterprise трудится над проектом World War II: Europe in Gunfire. Игра примечательна не только тем, что в ней нос к носу столкнутся такие жанры, как воргейм, пошаговая стратегия, RTS, RPG и тактический симулятор. Это еще полбеда. В конце концов, чем черт не шутит, может, там самые гениальные разработки в мире, способные

это воплотить. Но это не все. Решив дать простор своей фантазии, разработчики собираются прогнать сюжет по всем великим битвам Второй Мировой войны. Причем играть можно будет за любую из противоборст-



вующих сторон, кроме Советского Союза. Супер. Нет, это понятно, что геймеры каждой страны, где будет продаваться игра, захотят играть за свою нацию, а из России рынок продаж нулевой (ввиду буйного расцвета пиратства), и как следствие — играть за Советы вроде как никто не захочет, но... эээ... как бы... гм... Ладно. Еще к игре приложится редактор миссий, который должен обеспечить ей "долгое процветание и благополучие" (цитата). И последнее: уже появились скриншоты. Выглядят жалко. Н-да... игру будем ждать. Однозначно. Надо ведь над чем-то прикалываться.

## Женщины, игры и Сеть

Сайт PC Data в конце декабря провел независимое расследование. Изучению подвергся половой состав онлайн-игроков. Вопреки ожиданиям, оказалось, что чуть более 50 процентов из них — женщины. И играть они предпочитают не в RTS и шутеры, а в пасьянсы, казино, викторины и кроссворды. И кто бы, спрашивается, мог подумать... А вы говорите, эмансипация. Похоже, старину Quake давно заткнули за пояс "косынки"



и крестики-нолики. Впрочем, женщины, всему прочему предпочитающие Quake или Heroes, тоже существуют. Но их гораздо меньше, естественно.



## II. Индустрия

### “Гоночный” контракт

Компания Activision объявила о подписании контракта с International Media Productions. Теперь Activision — обладатель эксклюзивных прав на использование в иг-



рах всей атрибутики всемирно известного раллийного шоу Michelin Race of Champions. Так что не за горами игры, в которых будут использованы имена всех гонщиков турнира и модели автомобилей с чемпионата. Первый проект должен увидеть свет уже в начале 2002 года. Зная деловую хватку Activision и умение тянуть из игроков деньги до последнего, можно не сомневаться — нас ждут очень хорошие игры... с множеством сиквелов.

### Очередное “предательство”

В каждом выпуске “Мании” мы так или иначе касаемся вопроса “утечки мозгов” с PC в стан приставок нового поколения. И этот номер — не исключение. Поводом вернуться к “овцам” стало заявление, сделанное некоторое время назад компанией Microsoft. Разработчикам X-Box удалось



привлечь к созданию игр для своей приставки компанию Electronic Arts. Напомним: прежде EA заявляла, что в ближайшие два года не собирается отходить от рынка PC-игр и основная масса продуктов, выпускаемых компанией, будет ориентирована именно на персоналки. И вот теперь EA активно занимается демонтажем большей части сво-

их студийных помещений, где отныне будут разрабатывать игры исключительно под Xbox. Закуплено 500 комплектов Xbox Development Kit!!! А это значит, что PC-штат EA оскудел более чем на 500 светлых умов. Комментарии излишни.

### Новый левелмейкер для id

id Software сманили в свой стан одного из “отцов” современного уровнестроения — Малверна Блэквелла. Начав трудиться “на ниве картостроя” еще в 1994 году, Малверн приложился виртуальным пером к доброй



половине популярных 3D-экшенов. Но известность ему принесла работа над уровнями к игре Kingpin в компании Xatrix Entertainment (ныне переименованной в Gray Matter Interactive). И если при виде карт в Q3:TA народ уже начал коситься в сторону id, то за качество уровней в Doom III можно не сомневаться. Качество будет. Причем отменное.

### Они бегут с корабля

Компания Ensemble Studios после долгих лет сотрудничества с Microsoft решила расторгнуть контракт с гигантом компьютерной индустрии. Ребята не желают продолжать работы над третьей частью Age of Empires и решили искать свою “экологическую нишу” на рынке PC игр.

Уже в начале весны нам обещают анонс новой 3D RTS, а чуть позже и еще пары проектов, жанровая принадлежность которых пока держится в секрете. Странно. Ensemble Studios ушли, Atomic Games перестали существовать, Крис Робертс вышел из состава Digital Anvil... что за бред творится в Microsoft с игровыми студиями, работавшими или работающими под их издательским крылом?..

## СРОЧНО В НОМЕР

### Quake IV на Xbox...

По Сети распространились слухи, что в самом ближайшем времени — непосредственно с выходом Xbox — на данной консоли появится игра, которая будет называться... Quake IV!!! Вот так. И хотя Кармак активно отнекивается, но поговаривают, опять же, что гэмез почти готов и на ближайшей E3 будет представлен... Эх, найти бы этого распускавателя слухов и оторвать ему что-нибудь. Если изложенное им — ложь, то за то, что сначала разжег, а затем сам же и обломал чаяния очередного шедевра от id. Ну а если — правда, тогда... тогда, следуя традициям древнего Китая, как гонцу, принесшему дурные вести.

### Судебное разбирательство

Сотрудники Microsoft не оставляют надежды нажиться на капиталах “кита” компьютерной индустрии. Зарплаты им уже мало. Второй раз за историю компании и первый раз в этом тысячелетии работники (в количестве семи человек) подают в суд на Microsoft за... расовую дискриминацию. По их словам, “неамериканцев” не продвигают по службе, а раскосость глаз не позволяет занимать высокопоставленные должности. Но больше всего поражают не сами претензии, а требования, которые предъявляют “соискатели”. А хотя они ни много ни мало, а 7 миллиардов долларов (нет, я не перепутал цифры, в деле фигурирует именно слово “миллиард”). Такая сумма даже для Microsoft — не пустяк. Ну а результат судебного разбирательства можно предугадать уже сейчас. Прецедентов создавать никто не собирается, а за 7 миллиардов даже в Штатах можно решить в свою пользу абсолютно любое дело.



### Горбушки не будет?

16 декабря люди, приехавшие, как обычно, затовариваться пиратскими дисками на один из самых больших “теневых” рынков столицы, не обнаружили на его территории ничего, кроме автобусов ОМОНа. Служители правопорядка вальяжно расхаживали около автобусов, потрясая дубинками, и приглаша-



# Кто такой полковник Гарин?..

Почему кротов не вышлет из России?

60 93 1100, СИБИРЬ  
СРЕДНЕСИБИРСКОЕ ПЛОСКО

15 73 6425 ПАТИЦКАЯ  
АНДЫ

33 5 2915 ЕН  
САХАРА

53 4 1055 ЧЕЛМЫ  
КЕМЕРОВСКИЕ ГОР



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

## ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru  
лучшие игры по-русски

TopWare  
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.  
used topware.ru



ли пришедших "покинуть территорию". На все вопросы "а где, а почему" отвечали доходчиво: "распоряжение мэра". Так что с 16 декабря и по сей день "Горбушка" считается официально закрытой (точнее, изначальная ее палаточная часть). Впрочем, скорее всего, это ненадолго: как удалось выяснить у отдельных личностей, сумевших продолжить торговлю игровыми компактными в боевых условиях, вроде как продавцов собираются оснастить кассовыми аппаратами, после чего торговля возобновится (по последней информации, после 20 января). Это бы хорошо. Там как бы, кроме компьютерных игр, можно было купить много всего такого, что в России днем с огнем не сыщешь. Музыка, аниме, видео и многое другое.

### Билл показывает X

В прошлом номере мы писали, что Microsoft запретила Биллу Гейтсу демонстрировать Xbox на выставках и конференциях.



Для этих целей собирались подыскать специального человека. Уж не знаем, что у них там внутри компании случилось (видимо, авторитет Билла все же возобладал), но на проходившей 7 января в Лас-Вегасе компьютерно-игровой конференции новую консоль представлял сам Билл Гейтс. Маленький стального цвета ящичек, четыре выхода на перифе-



рию, внешний DVD-трей, Ethernet-выход. Сердцем приставки оказался процессор Intel 733MHz. Плюс внутренности, содержащие 8Gb HDD и графический чип NV2A от Nvidia. Таким мы увидим потенциального "убийцу PC" через полгода (конец лета, начало осени), когда начнутся официальные продажи...

## III. Россия

### Кадавры — кузница новых жанров

В недрах K-D Lab еще не завершились работы над "Периметром" и "Самогонками", а "кадавры" уже нашептали нам о своей новой игре. Вот только ничего подробного пока не сообщили (даже с жанром не определились). Промелькнула такая фраза, как "лицензионная технология", но и тут ни слова о том, что или у кого лицензировали. Нам — полагаем, и вам тоже — очень хочется узнать, что же такое готовится в недрах K-D, поэтому в самое ближайшее время в стан разработчиков будут направлены наши эксперты, и вы все узнаете в первую очередь. Ну а пока приходится довольствоваться... тайной. Но тайна от кадавров — дорогого стоит. Где-где, а в этой компании умеют порождать "новые жанры".

### Светлые умы Отечества

Компания "Бука" решила провести конкурс на лучший игровой сценарий для квеста. Цель акции — выявить "передовые умы человечества" и привлечь их к созданию компьютерных игр, пополнив тем самым кадровый состав компании. Если чувствуете в себе силы, то почему бы не испытать себя

на поприще написания сценария? Все "муки творчества" присылайте на адрес [scenarios@buka.ru](mailto:scenarios@buka.ru). И не забывайте об основных правилах конкурса.

Конкурсная тема: *огрбление банка двумя жуликами.*

Количество игровых сцен (экранов) — 5.

1. Литературный сценарий — 1-3 странички (сюжет).
2. Описание характеров героев.
3. Список предметов по сценам.
4. Игровой сценарий в виде расписанных сцен (см. пример).
5. Диалоговый сценарий для каждой сцены (см. пример).

С примером написания сценария можно ознакомиться на нашем диске.

### "Новый Диск" + Hasbro Interactive=...

Компания "Новый Диск" объявила о заключении дистрибьюторского соглашения с корпорацией Hasbro Interactive, согласно которому, начиная с этого года, "Новый Диск" будет издавать всю линейку игровых продуктов от Hasbro Interactive и MicroProse на российском рынке.

Первыми "ласточками" станут сиквел приключенческой Simon 3D и авиасимулятор B-17 Flying Fortress II. Позднее —

Monopoly Tycoon, тактический action X-Com Alliance и продолжение Civilization. Все игры будут выходить в оригинальной европейской версии, но с полной документацией на русском языке.

### "Тупые пришельцы" в России

Похоже, пришельцы из популярного на Западе мультсериала Space Goofs решили завоевать популярность и в России. Разумеется, для этого им необходимо — как мини-



мум — научиться говорить по-русски. Помочь в преодолении лингвистических трудностей обаятельным инопланетяшкам вызвалась компания Nival Interactive. Уже в первом квартале этого года русифицированные Stupid Invaders появятся на прилавках отечественных супермаркетов. Пока "Нивал" ни разу не давал поводов усомниться в их способности хорошо локализовывать игры. Думаем, этот случай не станет исключением. Вопрос в том, насколько интересна сама игра.



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ  
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ  
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ  
«ИГРУШКИ».



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ.

[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)



1C/snowball.ru

1C/snowball.ru

1C/snowball.ru

1C/snowball.ru



Фирма «1C»

123056 Москва, з/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

«ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ», январь 2000

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ», ноябрь 2000

«МОРСКИЕ ТИТАНЫ», сентябрь 2000

«ОГНЕМ И МЕЧОМ», классика жанра

snowball.ru™

лучшие игры по-русски

[www.snowball.ru/fallen](http://www.snowball.ru/fallen)

[www.snowball.ru/pilgrims](http://www.snowball.ru/pilgrims)

[www.snowball.ru/MT](http://www.snowball.ru/MT)

[www.snowball.ru/OM](http://www.snowball.ru/OM)

[www.snowball.ru/russian](http://www.snowball.ru/russian)



## IV. Интересности

### Крутая доска — халявная игра

Этой новости — прямая дорога в Интернет-раздел нашего журнала. Но — увы, когда она поступила, "Сеть" уже заверстали, и не оставалось ничего другого, как разместить ее в "Новостном меридиане". Компания



Guava Limited (ранее в создании игр для PC не замеченная) выпустила игру **GSX-Guava Snowboarders Xtreme**. От прочих вышедших за последнее время симуляторов сноуборда (а именно так позиционируется игра) этот отличается, во-первых, своей бесплатностью. Во-вторых, симулятором его можно назвать весьма условно; скорее это простенькая аркадка, в которую можно поиграть в часы досуга. В-третьих, играя в GSX-Guava, вы не только не должны выкладывать свои кровно

заработанные за "коробочку", но и сами можете заработать. Вернее, выиграть доску (т.е. сноуборд). И не какую-нибудь, а **Burton Floater**. Для непосвященных сообщаю: это очень крутая доска. Для того, чтобы попытаться счастья, достаточно выиграть заезд (разумеется, в игре) и вывесить результаты на сайте [www.guava.co.uk](http://www.guava.co.uk). Досок — много, а конкурс проводится каждый месяц. Так что шансы выиграть есть. Ну а чтобы вы не утруждали себя долгим скачиванием, мы выложили игру на компакт. Играйте — выигрывайте!

### "Властелин колец" — кино пуще провала

На страницах журнала мы уже не раз писали о том, что в Австралии происходят съемки киносериала по мотивам романа Толкиена **"Властелин Колец"**. Памятуя, сколько у данного произведения поклонников, можно было ожидать активного обсуждения темы в Сети. Ожидать-то было можно, но чтобы сразу столько народу захотело высказать свое мнение по вопросу... Несколько десятков тысяч за день — и все на одном форуме!!! Результатом дискуссии стал некий "документ", в котором отражены все тонкие места картины, присутствие которых может сразу и навсегда прикончить **Lord of the Rings** как кино для фанатов. Сделать из него очередную проходную вещь, лишенную смысла. Прочитав сей манускрипт, поначалу кажется — шутка. А вы вдумайтесь. В каждой из этих шуток — большая доля правды. Итак, что же по мнению "толкинистов" может испортить (и наверняка испортит, потому что информация о присутствии в фильме данных "компо-

нентов" не с потолка взята, а из "достоверных источников") грядущее кино.

Гномы будут хихикать и чесать животы. Что, по мнению ценителей творчества Толкиена, порочит их честь и достоинство. Горлум будет похож на ящерицу. А это заблуждение, часто встречающееся в различных переводах. Горлум, как известно, гуманоид. Будут присутствовать "словесные тонкости". Например, Фродо в одной из сцен орет: "Never stop fighting until the fight is done!". Типичный "пиар", который сразу же появится на банках с прохладительными напитками. Все знаменитые актеры, приглашенные на съемки, появятся лишь под занавес. А это значит... правильно, знаменитых актеров в фильме не будет (нам просто пудрят мозги). Современный язык — конечно, хорошо, но если Сэм, засадив дубиной орку по хребтине, восторженно крикнет "Bay!", то дальше можно не смотреть. Обилие любовных сцен также беспокоит мировую общественность, ведь в книге их не было... почти не было (Галадриэль целовала Гимли от любви к искусству). Симпатичные детишки будут присутствовать в некоторых сценах — а это уже непорядок. Ведь в трилогии ребяенок был только один, да и тот активно ездил в седле и сажал во врага из лука. В кино собираются обыгрывать метафоры. Разработчикам все-таки не следует забывать, что Саурон — это не Гитлер, а Мордор — не фюрерская Германия (хотя сам Толкиен, по некоторым источникам, исходил именно из такого сопоставления, когда писал "Властелина колец"). Представляете, что произойдет с кино, если орки будут говорить с немецким акцентом (вот этого бы Толкиен, кстати, точно не выдержал)? Присутствие дурачка-клоуна в качестве напарника — это они про Сэма. Актера подобрали, говорят, под стать определению. Единственное, что радует, что Сэм будет все же не негром.

Дело становится все веселее и веселее, короче говоря. ■

### Даты выхода игр

Январь		Февраль	
Business Tycoon	03	Kao the Kangaroo	20
Original War	03	Oni	29
Evil Dead: Hail to the King	03	NBA Live 2001	30
Great White Hunter	04	Sim Coaster	30
Jeremy McGrath Supercross 2000	05	Age of Sail II	31
SEC Football	06	Rowan's Battle of Britain	31
Stratajong	08	Disney's Scary Movie	01
Lego Stunt Rally	08	Motor City Online	03
F1 World Grand Prix 2000	10	Triple Play 2002	05
Hot Wheels Slot Car Racing	11	X-Com Alliance	05
Kingdom Under Fire	12	SimsVille	07
Indy Racing League 2000	12	IceWind Dale Heart of Winter	09
Shrapnel Urban Warfare 2025	15	Legend of the Blademasters	10
		Clive Barker's Undying	13
		Fate of the Dragon	13
		NASCAR Racing 4	15
		Skip Barber Racing	16
		Time Traveller	18
		Project Eden	20
		Legends of Might and Magic	22
		Starfopia	22
		Star Trek Away Team	23
		Myst 3 Exile	26
		Capitalism 2	26
		Fallout Tactics	27
		Peacemakers	28
		Commandos 2	28
		Alone In The Dark 4	01
		Duke Nukem	08
		Endangered Species	10
		The World is Not Enough	11
		Anachronox	13
		Emperor: Battle for Dune	14
		Stars! Supernova	15
		Star Wars Episode 1: Obi Wan	15
		Independence War 2:	29
		The Edge of Chaos	29
		Tribes 2	30
		Black and White	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



# PARKAN

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая хорошо укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!

СДЕЛАНО  
В  
РОССИИ



НИКИТА

WWW.NIKITA.RU

Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Феерические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности



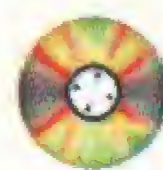
Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с разными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей



# ИГРОВАЯ ЗОНА



or@NGE  
(orange@igromania.ru)  
и Геймер  
(gamer.sobaka.igromania.ru)  
Counter-Strike и Hexen —  
Андрей Терминатор  
termit@igromania.ru)  
StarCraft —  
Дмитрий Роммель  
(dmitry\_rommel@hotmail.com)

Начиная с этого номера, "Игровая зона" расширяется. Во-первых, вдвое увеличивается ее размер, и теперь здесь ВСЕГДА будет представлено не меньше чем 25 игровых вселенных. Во-вторых, рубрика "Deathmatch" оставит за собой специализацию на глобальных модах, а мы займемся мелкой продукцией: карты, скины, боты... Пока — только Counter-Strike, остальное не успели окучить. А со следующего номера разовьемся. И будет, как написал ZaCHaToK в конце своего письма, опубликованного в разделе "Почта" этого номера.

## #01. Age of Empires II

1. Мы продолжаем представлять вашему вниманию неустанно изготавливающиеся в стенах Ensemble Studios карты для Age of Empires II: The Conquerors. На сей раз вам предлагается опробовать свои силы на картах ES@Canals, двух вариациях ES@Sherwood (Forest и Heroes), посмотреть запись сражения на ES@Sherwood Forest (именно: смотреть игру в записи!) и — всем тихо выпасть в осадок — генерировать собственные карты на некоем хитром картоскрипте, прозывающемся ES@The Unknown... Подробности на компактe, как обычно.

Одними random-картами от разработчиков ограничиваться надоело. В этот раз отхватим кусок побольше.

2. Пользовательская кампания Atlantican (первая глава из трех планируемых) состоит из трех сценариев и предназначена для Age of Kings. Не супер, но играбельно.

3. Кампания Struggle of Powers, также состоящая из трех сценариев, тоже пользовательская и также под Age of Kings, представляет собою гораздо более серьезную вещь (да и весит в архиве в 10 раз больше). Посмотрите.

4. И, наконец, рекламный скринсейвер по мотивам Age of Kings. Вполне добротный. Просветит вас по истории задействованных в игре рас. Просвещать будет текстом и картинками.

## #02. Age of Wonders

1. Тема рабочего стола для фэнтезийной стратегии Age of Wonders. Исполнена качественно, но несколько безвкусно; впрочем, на вкус и цвет... И шумовые эффекты интерес-

ные поставлены. Это не музыка, это именно шумовые эффекты. Возможно, самые ненапряжные и не мешающие "Windows Sounds", которые нам приходилось слышать.

2. Ограничиваться одной лишь темой было бы издевательством, поэтому получите и распишитесь. 10 карт от фанатов игры: Race for Rohan (Small), Three Fractions (Small), The Dunes (Medium), The Wonderful World of Bert (Medium), Delicate Balance Disturbed (Medium), The Thunderstorm (Large), The Builders (Large), The Dawn (Large), Home Sweet Home (Large) и Dungeons and Dragons (XL). А вообще, если у вас сохраняется желание играть в Age of Wonders, можете сообщить нам, и мы сделаем гораздо большую подборку, карт на тридцать-сорок.

## #03. Baldur's Gate 2

На сегодняшний день для Baldur's Gate 2 из вещичек, заслуживающих пристального внимания, появилась лишь одна. Называется она Baldur's Gate 2 Scripting Utility v1.11 и помогает писать собственные скрипты для игры. Требует минимальнейших навыков программирования, все равно что не требует. Пригодится первым делом в мультиплеере. Описание на CD. Это — только для серьезных поклонников игры.

## #04. Black&White

Лучшей рекламы для разрабатываемой сейчас стратегии Black&White трудно было бы придумать... Плагин для WinAmp, сделанный на игровом движке. Что за плагин? Танцующий медведь. Самый натуральный медведь. Трехмерный. На острове в океане. Как танцует? Да как на дискотеках танцуют, причем — лучше многих (мы потом долго его движения разучивали; получалось). И в ритм попадает, подстраиваясь под музыку. Как это выглядит? Сногшибательно. 3D-ускоритель нужен. Мощный комп — тоже. Редакция "Игромании" в составе семерых очевидцев, наблюдавших медведя, весьма и весьма рекомендует вам проинсталлировать это дело и посмотреть. Лучше всего медведь проявил себя под основной саундтрек из кинофильма "Mortal Kombat".

## #05. Carmageddon TDR 2000

1. Пять качественных обоев размером 1024x768.

2. TDR 2000 SDK (Software Development Kit). Позволяет создавать новые ужасные и неповторимые средства передвижения... или, скорее, средства уничтожения. Принцип работы такой: с помощью плагина для 3DMax вы создаете модель автомобиля, после чего загружаете ее в специальный редактор, где назначаете ее характеристики. Подробная документация (на английском) и примеры прилагаются.

## #06. Colin McRae Rally 2

Скринсейвер для Colin McRae Rally 2. Не сказать, что фантастически красивый, но качественный и наверняка порадует поклонников игры.

Ставим его на компакт по случаю наконец-то произошедшего появления игры в продаже на PC.

## #07. Commandos 2

Парочка скинов для WinAmp, созданных в поддержку разрабатываемой второй части Commandos и призванных скрасить вам часы, дни и недели ожидания.

## #08. Counter-Strike

В этот раз под вашу личную ответственность поступает набор скинов (условно — патчей) для оружия, заложников (отныне — заложниц), террористов и каунтеров.

Cobalt Steel. Набор скинов для всех (!) видов оружия в Counter-Strike. Естественно, меняется лишь внешний облик оружия. Все ТТХ (точность стрельбы, наносимый урон и проч.) остаются без изменений.

Золотые "Беретты". Изменяет внешний облик двойных "Беретт" (оружие террористов). Они становятся золотыми.

Desert Eagle. Крутой пистолет должен быть черным, и на нем должен быть снайперский прицел. Получите.

Glock. Мы предлагаем вам заменить модель пистолета Glock на более "продвинутую".

Дробовик Benelli M3 Super90. Этот патч разрисовывает помповый дробовик. Добавлена самая малость — камуфляжная раскраска на цевье и прикладе.

Бомба для диктатуры пролетариата. Настоящее орудие террора. Made by professionals.

Граната — тоже вещь нужная. Модель HE Grenade теперь выглядит куда более презентабельно.

Знакомьтесь: Ангелина и Эмили. Вам нравятся заложники? Эти старые уроды-ученые, которыми так хорошо прикрываются террористы? А как насчет того, чтобы вместо них террористы прикрывались девушками? И не просто девушками, а французенками (говорят они, естественно, приятными женскими голосками на чистом французском языке), красавицами (одна — блондинка, другая — брюнетка), да еще и в мини-юбках?

Кстати, как молниеносно определил Геймер своим наметанным взором, брюнетка еще и без трусиков. Согласитесь, таких и спасать гораздо приятнее... отводить по одной за контейнеры, и...

Солидные парни носят шлемы... Мы выкладываем на диск новый скин для контр-террористов.

...а крутые блондинки предпочитают риск. Еще один скин, на этот раз для террористов. Заменяет очкарика на бабу в кожаной куртке. Рекомендовано профессиональными контр-страйкерами.



## #09. Deus Ex

Для Deus Ex появилось нечто такое, чего можно было меньше всего ожидать. Глазам не верится. Для Q, UT, H-L — оно как бы нормально и в порядке вещей. Но — Deus Ex... В общем — называется **Modus Moriendi CTF** и олицетворяет собой именно это самое: CTF для Deus Ex.

Причем это уже восьмая версия (точнее — v0.81), которая отличается определенной стабильностью и вполне играбельна (проверено). Круто. Больше нечего добавить.

## #10. Duke Nukem 3D

По рубрике "Deathmatch" — программа **The Duke Nukem 3D Map Converter** конвертирует карты из DN3D в Unreal/UT и Half-Life. Сказать, что это **гениально**, это промолчать в тряпочку. Вы поняли. И, будем надеяться, оценили. Конвертируем и играем!!!

## #11. Fallout Tactics

1. Не успела появиться демка, а к ней уже выходят моды. Хороший признак. Хит грядет, господа... правда, странный хит, так как "моды" с полным правом можно назвать "трейнерами". Как бы то ни было... Первый мод делает из ваших бойцов терминаторов с 255 хитами и прокачанными по максимуму параметрами. Второй — существенно усиливает MP5, превращая его в супероружие. Ставьте, если есть желание.

2. В дополнение к модам мы выкладываем 7 (семь) скинов для WinAmp по мотивам и в стиле (что самое главное) Fallout.

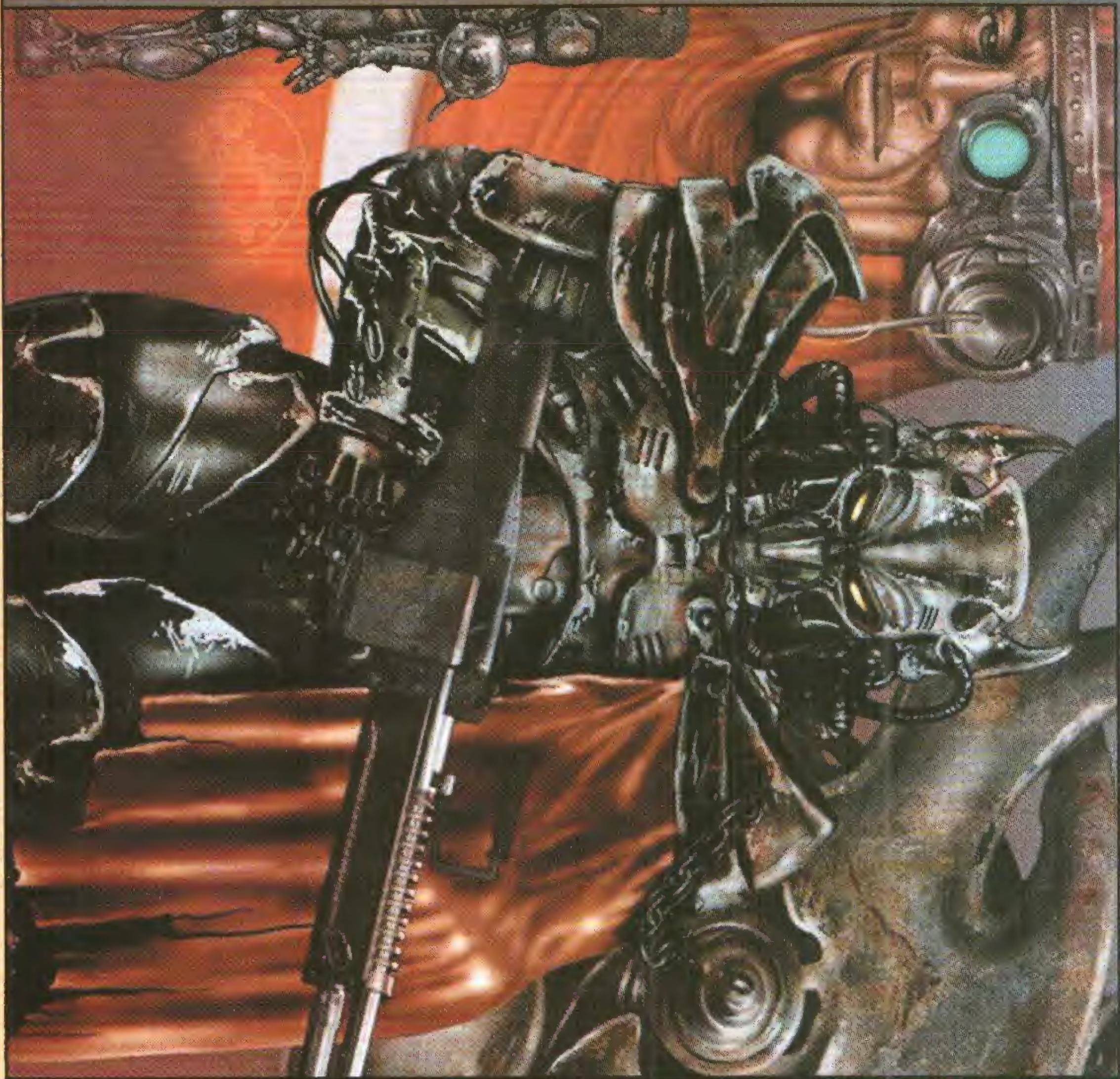
3. И еще. По Fallout Tactics уже существует три мини-игрушки, прикольные и веселые, демонстрирующие, на что разработчики тратят время вместо того, чтобы отдать все силы и душу столь ожидаемой нами игре. Или, наверно, это они так пытаются настроить вас на беззаботный лад, дабы потом вы неподготовленными вошли в мир игры и оказались порваны многожды и всекратно. Ничего у них не получится! Нас на медном кукише не проведешь. Хотя в мини-игрушки поиграть имеет смысл. Им назло. А игрушки такие: **Fallout Tetris**, **Fallout "Крестики-Нолики"** и **Fallout Concentration** (подобие "Сапера"). Вот демку пройдете, и оттягивайтесь.

## #12. Giants: Citizen Kabuto

Не фонтан, конечно, но чуток поразвлекаться можно... Написанная на Flash элементарнейшая игрушка **Smash the Smarties**. Экран. На нем 16 лунок. Над лунками зависла ножища гражданина Кабута. Из лунок выскакивают Умники. Надо успевать их давить. И маниакально-депрессивный психоз обеспечен. Кто сказал, что мы не любим наших читателей?!

## #13. Heroes of Might & Magic III

Дело **Героев** живет и процветает. Наверное, не одно поколение геймеров сменится, а игра будет здравствовать. Сегодня мы пред-



ЯНВАРЬ 2001  
КОМПАКТ-ДИСК «МАНИИ»

#01

**М А Н И Я**

№01 (40) 2001

Патчи  
Трейнеры  
Сохраненки  
Редакторы,  
карты и миссии  
Скены+конфиги C-S  
и моды Q3/UT  
Различный софт  
Обои, темы  
и скрин-сейверы

**Демо-версии**

Fallout Tactics  
Fate of the Dragon  
Micro-Flight  
Oni  
Serious Sam

**Руководства и прохождения**

"Корсары"  
Heavy Metal F.A.K.K. 2  
Hitman: Codename 47  
In Cold Blood  
Metal Gear Solid  
No One Lives Forever  
RealMyst 3D  
Red Alert 2  
Sacrifice  
Tomb Raider: Chronicles



## Игровая Зона

- #01. Age of Empires II
- #02. Age of Wonders
- #03. Baldur's Gate 2
- #04. Black & White
- #05. Carnageddon TDR 2000
- #06. Colin McRae Rally 2
- #07. Commandos 2
- #08. Counter-Strike
- #09. Deus Ex
- #10. Duke Nukem 3D
- #11. Fallout Tactics
- #12. Giants: Citizen Kabuto
- #13. Heroes of Might & Magic III
- #14. Hexen — Beyond Heretic
- #15. Jagged Alliance
- #16. MechWarrior 4: Vengeance
- #17. No One Lives Forever
- #18. Red Alert II
- #19. Rune
- #20. Sacrifice
- #21. StarCraft
- #22. The Sims
- #23. Warcraft
- #24. Zeus: Master of Olympus
- #25. Машина времени

## Демо-версии

- Fallout Tactics
- Fate of the Dragon
- Micro-Flight
- Oni
- Serious Sam

## Патчи

- 4x4 Evo
- Airfix Dogfighter (v1.19)
- Battle Isle: The Androsia War (v.1.66)
- Call to Power II (v.1.1)
- Combat Mission (v1.1)
- Delta Force: Land Warrior
- Giants: Citizen Kabuto (v1.1)
- Hitman: Codename 47 (Service Pack 1a)
- HRD Drag Racing (v1.01)
- Insane
- No Escape (Patch 2)
- No One Lives Forever (Update #1)
- Quake III: Arena (v1.27g Point Release)
- Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Ops (v2.52)
- Peach for the Stars (b.1.2)
- Red Alert 2 (v.1.03)
- Sacrifice (Patch 2)
- Warm Up! (v1.0)
- X-Tension (v2.0)
- Корсары: проклятие дальних морей

## Трейнеры и сохранения

- Aliens vs. Predator
- Giants
- In Cold Blood
- No One Lives Forever
- Project IGI (I'm Going In)
- Quake III: Arena. Bazooka Quake 3 v1.0.
- Akimbo for Quake 3, True Combat.
- Unreal Tournament. TallyHo, Dominate-UT.
- Counter-Strike. Скрипты.

## Deathmatch

- Quake III: Arena. Bazooka Quake 3 v1.0.
- Akimbo for Quake 3, True Combat.
- Unreal Tournament. TallyHo, Dominate-UT.
- Counter-Strike. Скрипты.

## Руководства и прохождения

- "Корсары"
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Hitman: Codename 47
- In Cold Blood
- Metal Gear Solid
- No One Lives Forever
- RealMYST 3D
- Red Alert 2
- Sacrifice
- Tomb Raider: Chronicles

## Софтверный набор

- Magic Trainer Creator
- Magic Suitcase
- OnitSwitch
- Path2Clipboard
- CS Desktop Notes
- Notepad v0.85 for Windows
- TextViewer
- HTML to TXT
- Soap
- EasyCleaner
- Sorifong
- Netants
- Smiler
- Обновления для DLH
- Ну и еще столько же до кучи

(с) "Игромания", 2001

ставляем на ваш суд лучшие карты зарубежных авторов, в количестве 15 шт. Отметим, что практически все они, к сожалению (а может, и к счастью), требуют установленного аддона **Armageddon's Blade**.

Вообще, начиная с этого номера, следуя многочисленным просьбам, мы будем постоянно снабжать вас "маймомагическими" картами. Геройствуйте на здоровье!

## #14. Hexen — Beyond Heretic

В 1995 году компания **Raven Software** выпустила новую игру на движке DOOM. Называлась она **Hexen**. Времени утекло много, но Hexen до сих пор числится как одна из лучших FPS всех народов. Вот только графика чуток устарела: 320x200 — это вам не 800x600. Однако у игры было и есть множество поклонников, не желающих бросать своего фаворита. И жизнь им во многом облегчил тот факт, что id Software выложила исходники к движку DOOM (а, значит, и Hexen) для свободного скачивания...

Воспользовавшись этим, один из фанатов **Jaakko Kernen** взял да и "перепаял" движок Hexen. Да еще как перепаял! Игра теперь поддерживает **Direct 3D** и **OpenGL**, а про графическое разрешение и говорить не будем — есть все, что только можно, начиная от "стандартного" 640x480 и заканчивая аж 1600x1200! "Внутри" тоже наворочено дай Боже — иногда от феерического блеска светильников и магических заклинаний начинает рябить в глазах. Называется это **JHexen**.

Настоятельно рекомендуем вам вновь окунуться в мир мечей и магии, отважных воителей и зловещих чернокнижников. Не пожалеете! "Старая гвардия" припомнит былое, а новички приобщатся к классике.

## #15. Jagged Alliance

### JA 2.5.: Unfinished Business

Уникальный случай: игра еще толком не появилась в продаже, как для нее уже начали клепать миссии и кампании. И даже всякополезные утилиты.

1. Покамест предлагается три кампании: **Get The Druglord**, **Sirtech Elites** и **Goldrush**. Протестировать/отыграть их нам не удалось, т.к. версия **Unfinished Business**, присутствовавшая в редакции, умела все, кроме подключения кампаний (такая вот интересная, бывает). Насколько хорош, скажем, **Goldrush**, сказать трудно. Тестируйте сами.

2. **Sir-Tech**, едва запустив игру "на золото", тут же выложили пачку незаконченных карт-шаблонов (секторов) в количестве тринадцати штук и предложили всем желающим создавать собственные кампании на их основе. Ок. Поддержим инициативу.

3. Товарищ **Gold**, являющийся нашим с вами соотечественником, уже написал утилиту, называющуюся **"Конвертером карт v1.1"** и, в соответствии со своим названием, конвертирующую карты между четырьмя форматами: редактора UB, карт UB, JA2 версии 1.6 (англ. вариант) и JA2



версии 1.02 (русский вариант). Таким образом, конвертер позволит вам, например, перетасовать под UB отдельные карты из "Агонии Власти" и, заново укрепив Медуну, предложить всему миру штурмануть ее еще разок.

## JA: Deadly Games

**Deadly Games** — адд-он к первому **Jagged Alliance**, ключевым достоинством которого являлось наличие редактора миссий и кампаний. В честь выхода **Unfinished Business** мы предоставляем вам несколько кампаний времен **Deadly Games**. Это — чисто для давнишних поклонников игры. С UB они, разумеется, никак не совместимы.

**Drugs.** Ваша задача в том, чтобы разрушить хорошо налаженную систему оборота наркотиков. 12 секторов.

**A New Challenge.** Близкое будущее, всем заправляют силовые структуры, а A.I.M., сумевшая выжить в меняющемся мире, по-прежнему готова предоставлять кадры для урегулирования возникающих между силовиками "неофициальных" вопросов. 28 секторов. Очень крепкая кампания, и по качеству, и по сложности. Год (!) работы. Рекомендуются.

**Sector X.** Некая территория, имеющая тактическое значение. Она принадлежит A.I.M., но есть те, кто предпочитает, чтобы она принадлежала не A.I.M. И они готовы убивать ради этого. 16 секторов.

**Microsoft Secret Base.** Большой кусок прикола. Ваша цель — помешать некоему Биллу Г. закончить разработку Windows 2000. Прохождение совсем короткое, но каково чувство удовлетворения по завершении!..

Вообще, мы хотели положить больше кампаний, но, увы, прежние сайты, где это находилось, исчезли за давностью лет. *Обращение к читателям: кто знает, где лежат Rebellion и многочисленные другие пользовательские кампании?*

## #16. MechWarrior 4: Vengeance

Компания **Microsoft** самым официальным макаром выпустила мультиплееровую карту для четвертого **MechWarrior**, наглядно продемонстрировав, что и к нему может чего-то такое полезное выходить. Отлично. Карта называется **Lakefront** и поддерживает игры (включая командные) **Attrition**, **Destruction** и **King of the Hill**. Поддерживается также **Steal the Beacon**, но только в режиме **Free For All**.

## #17. No One Lives Forever

1. Сингл пройден, месить друзей на стандартных multiplayer-картах поднадоело... Дабы вам не было так скучно, разработчики благосклонно дарят всем набор из нескольких очень неплохих новых многопользовательских карт. Перед установкой убедитесь, что игра пропатчена до версии 1.001.

2. 12 января появился **NOLF Editing Tools (v001)** от **Monolith**, с помощью которого вы мо-

жете создавать собственные уровни, модели и, мысля более глобально, адд-оны для обожаемого вами (если таковое печальное явление имеет место быть) **NOLF**. Разумеется, это для профессионалов, но — наша рубрика "МатрицаПлюс" (а теперь уже "Самопал") для того и существует, чтобы любой, кто приложил усилия и изучил, что и как делается, мог изготавливать собственные — как там сказано? — уровни, модели, адд-оны...

Исходников в **NOLF Editing Tools** нет — только инструментарий.

## #18. Red Alert II

1. Все три существующих официальных набора карт для **Red Alert 2** от **Westwood**. В каждом — по три миссии. Учитывая, что последний из **maprask**'ов появился совсем недавно, можно предположить, что **Westwood** на достигнутом не остановятся и всячески помогут нам в наполнении следующих нескольких компактов. Ко всеобщей радости.

2. Официальная, а значит, очень и очень качественная тема для **Windows**. По сути, это сразу две темы — по числу сторон в игре. Комплектация полная, включая скринсейвер, что вообще радует безмерно.

В дальнейшем мы начнем вас обеспечивать, помимо официальных наборов карт, пользовательскими творениями.

## #19. Rune

Вниманию ежечасно множющихся поклонников **Rune** предлагается следующая подборка. Парочка дефматчевых карт, а также мод **Capture the Torch**, по сути являющийся аналогом суперпопулярного **Capture the Flag** в **Quake** и **UT**. Вот только с оружием дальнего боя, как известно, в "Руне" туговато. Точнее, его там попросту нет (если не считать малоиспользуемой в сетевых баталиях магии рун). Так что борьбу за флаг ("светильник") предстоит вести в напряженной атмосфере кровавого месива. Как известно, отрубленная башка — хорошо, а две — лучше. В "Руне" можно рубить за раз до 5 голов (непревзойденный рекорд); надемся, что в пылу борьбы за флаг вы этот рекорд побьете. А сконцентрироваться перед боем вам поможет любимая музыка, играющая через плеер **WinAmp**, одетый в скин по мотивам **Rune**. Удачной мясорубки!

## #20. Sacrifice

Создатели этой гениальной игры ведут очень грамотную политику в отношении "народного творчества": все без исключения уровнестроители имеют доступ к сайту, куда могут беспрепятственно закатать свои поделки и, что удивительно, скачать оттуда творения своих коллег (или, если хотите, конкурентов). Однако это и накладывает свои сложности: подобный анархический разгул чреват тем, что можно с равным успехом нарваться как на качественную, так и на отстойную карту. На нашем компакт — наиболее интересные одиннадцать карт из числа тех, что удалось просмотреть.

## #21. StarCraft

Казалось бы, сколько лет минуло со дня выхода игры... но интерес не угасает в сердцах игроков. В **StarCraft** играют по всему миру. И, конечно же, находится немало талантливых людей, которые считают своим долгом внести посильный вклад во всемирное дело "картостроя", да и сами разработчики не дремлют.

На компакт "Мании" вы сможете обнаружить две кампании и целое море юнитов. В кампании, понятное дело, нужно играть (поверьте, скучно не будет), ну а юниты можно просто "запустить" в игру, где они заменят собой "родные" боевые единицы. Еще — для подключения юнитов требуется редактор **StarDraft**, который ради этих надобностей также помещен на компакт. О нем рассказывалось в восьмом номере за тот год.

### Кампании

**Enslavers 2: Dark Vengeance.** От создателей игры — компании **Blizzard**. Если кто помнит, к первому **StarCraft** прилагалась дополнительная мини-кампания **Enslavers**. Ее продолжение планировали выпустить с **Brood War**, но не успели. Но после выхода адд-она ее доделали, и вот — теперь можете насладиться достойным маппаком.

**War of the Tribes.** Одна из лучших кампаний, созданных фанатами игры. И, что для нас самое важное, она весит не 200 мегабайт, как, например, **Legacy**, и ее хоть можно на компакт поместить. В **War of the Tribes**, несмотря на отсутствие озвучки, присутствуют прекрасный сюжет и новые герои с портретами.

### Юниты

Более двадцати юнитов. Для вас отобраны наиболее качественные, откровенная (и неоткровенная) халтура отсеяна. Особое внимание обратите на четверку аниме-роботов — после "вставки" в SC вы сможете насладиться неким подобием **Metal Fatigue**. Плюс включены юниты, сделанные составителем подборки по **StarCraft** в нынешней "Игровой Зоне" — **Дмитрием Роммелем**, из которых один — **Zerg Leviathan** — изготовлен эксклюзивно для журнала!

### Wallpapers

Чисто до кучи, раз уж столь громадную тему подняли: шесть обоев по **StarCraft** из числа тех, которые пока мало где светились. Все — трехмерные ландшафтные. Как вы понимаете — хорошие, мы плохого на компакт не выкладываем.

## #22. The Sims

1. Дабы поддерживать в народе интерес к своему "симулятору американца", **Maxis** чуть ли не ежедневно выпускает к "Симам" всевозможные прибаамбасы. На этот раз в нашей программе телесимопередач представлен **The Sims Character Makeover** — софтина, позволяющая создавать собственные скины для "Симов". В отличие от кустарных поделок, здесь все красиво, удобно и даже с музыкой.

2 и 3. Полгода или больше назад появлялся глубоко и коренным образом неофициальный патч под конкретным названием **Adult Patch**,





убиравший "цензорские" размывания жителей в период посещения ими различных мест... эээ... досуга. В момент выхода мы названный "патч" не выкладывали — делаем это сейчас. А приурочены наши действия к появлению еще одного патча такого же типа: **SIMUSEX** (правда, это shareware). Название говорит само за себя... но конкретнее оно скажет, когда вы прочтете описание на нашем CD. Сохраним некоторую интригу :).

### #23. Worldcraft

Посленовогодний подарок всем мапперам лично от or@NGE, т.е. от меня :). Специально по вашим просьбам. Новая версия — **Worldcraft 3.3**. Всенародно любимый редактор наконец-то обрел поддержку ускорителей. Также содержит ку-

чу новых и полезных функций типа texture rotation lock. Творите. "Энтаро адун", так сказать. Но учтите, что новая версия выглядит недостаточно стабилизированной и на некоторых машинах может вести себя некорректно. Совершенно некорректно, я бы даже сказал.

### #24. Zeus: Master of Olympus

Редактор всех параметров зданий и юнитов игры **Zeus: Master of Olympus**. 100% игровых возможностей. "Зевс" кажется вам слишком простым или слишком сложным? Вы считаете, что то-то не соответствует реалиям Древней Греции и хотите это изменить? Или вы просто хотите поприкалываться и сделать так, чтобы каждый дом вмещал 1000 жителей, а люди лю-

били бы селиться возле шумных производств, воротя нос от садов, статуй и произведений искусства? Во всех этих случаях вам поможет редактор **ZeusEdit**. С его помощью очень удобно редактировать все файлы, управляющие параметрами игры. Только не злоупотребляйте...

### #25. Машина времени

**La Machine A Explorer Le Temps**, приключенческая игра от Cryo, не представляет особенного интереса для рядового русского человека. Но представляет выпущенная к ней симпатичная **Windows Theme** с хорошей озвучкой. Какую (тему, а не озвучку; впрочем, озвучку тоже, она входит в тему... тьфу! запутался...) и выкладываем на компакт.

## ДЕМОБЛОК



### Демо-версии

#### Fate of the Dragon

Китай второго... нет, не тысячелетия. Века. Просто — второго века. В смутные времена, наступившие после падения Восточной Ханской Династии, началась кровавая, как Французская Революция, грызня за территорию, которая в итоге гильотинировала страну на три части. Будучи одним из правителей одного из трех китайских кусков одной большой гильотинированной туши, вы занимаетесь тем, чем в стратегиях, которые являются качественными клонами Age of Empires, обычно занимаются.



#### Fallout Tactics

Fallout играли? Играли. Jagged Alliance играли? Играли. Теперь сыграете еще разок. **Brotherhood of Steel** посылает отряд бойцов под вашим командованием в разведку. Куда? А черт его знает. Да и зачем вам вообще знать, куда вас посылают? Главное — что посылают. И дают разрешение применять тяжелую огневую мощь. Ну, огневая мощь у нас сперва слабовата, но мы найдем крутых врагов, всех их порвем на красный флаг, возьмем трофейные стволы, а потом... А потом демка окончится.

К слову говоря: самая популярная демо-версия за последние месяцы. Весь Интернет качал как ужаленный. Это не выбор редакции — тут уже за нас все решили ;).



#### Micro-Flight

Демо-версия, ввесающая всего 3,7 мегабайта, по нашим зажавшимся временам — редкость. Смотрим, заранее предполагая с учетом названия, что это будет полет на табуретке прыжками по кухонному полу в охоте за мухой, которая убегает от "Дихлофоса" в руках справедливого

до возвездия хозяина. Оказывается — не табуретка. Но действительно — летает. Планеры, самолетчики. И ездит. Автомобильчики. И вокруг все трехмерное как мама не балуйся. И всего три с половиной мегабайта. Надо же! — думаем. — Такое нельзя не поставить на компакт!

И что вы думаете? Поставили.



#### Oni

Трехмерный экшен. Имеется девица (один штук). Нарисована под аниме (статью про аниме читайте в журнале). Обозревать ее мы можем со спины, потому что иначе не увидим, как она умеет бегать, прыгать, подкрадываться к врагам, бить ногами (просто бить, бить с разворота, бить в прыжке, бить в подкате), бить руками (бить в рожу, бить в корпус, бить в другие не менее болезненные места), стрелять (стрелять стоя, стрелять на ходу, стрелять на бегу), нажимать всякие кнопки, болтать с начальством и с законопослушными гражданами (которые изредка встречаются среди моря бандитов, террористов, торговцев оружием и прочих отбросов общества).

Наша задача — замочить всех плохих и не замочить всех хороших. Можно, конечно, замочить и хороших, но тогда нам не дадут кучу всяких вещичек, которые нам совершенно не нужны, чтобы мочить всех плохих. Вот и все. Надо сказать, что играть интересно. Вот только к управлению приспособиться придется...

Выкладывается также дополнительный уровень, который разработчики выпустили вскоре после самой демки. О том, как его подключать, а также о прочих жизненно важных деталях — читайте на CD.



#### Serious Sam

То ли инопланетяне, то чернокнижники решили устроить то ли очередное завоевание мира,

то ли очередной конец света. В общем — то неважно. Важно, что нас, крутого мужика по имени Сэм, послали с ножом и револьвером в логово врага, дабы всех там перерезать-перестрелять.

Чем мы и занимаемся. Вся демка — одно сплошное "мясо". Врагов толпы, патронов — море, оружия — море, аптек — море. Короче, стреляйте, пока не одуреете.

Единственное "но" этой демки — тормозит. Хочет 128 RAM. Но на 64 RAM все же пашет.



### Патчи

#### 4x4 Evo

Основное: немного прооптимизировали движок под DirectX и OpenGL. Прочее не столь критично.



#### Airfix Dogfighter (v1.19)

Апгрейлит игру до версии 1.19 и устраняет проблемы с джойстиком. Даа, куда ж нам без джойстика...



#### Battle Isle: The Andosia War (v. 166)

Экая жизнерадостная версия, аж 166... Начиная с версии 154 — серия исправлений, направленных как на мультиплеер, так и на общее улучшение/изменение игры. Список огромный. Ставить надо. Причем именно версию 166, иначе с прежними патчами старые сохранения переставали грузиться...



#### Call to Power II (v. 1.1)

Адресован исключительно для налаживания стабильности многопользовательской игры.



#### Combat Mission (v1.1)

Разработчики уверяют, что этот патч вносит почти 100 исправлений и дополнений. Честно говоря, мы не считали, но лучше поставить... Мало ли...



#### Delta Force: Land Warrior

Улучшилась игра по Сети, но самое главное — исправлен досаднейший баг, когда не удавалось сохранять миссии, созданные сами-



ми игроками. Если вы всерьез занимаетесь конструированием собственных миссий, то этот патч — явно для вас.



### Giants: Citizen Kabuto (v1.1)

Исправлено море (более тридцати) багов, как в сингле, так и в мультиплеере. Плюс кое-что добавлено/изменено по мелочи; мы не успели проверить, но предполагается, что под "кое-чем" разумеется кровь красного цвета.



### Hitman: Codename 47 (Service Pack 1a)

Серия всякоразных подчисток и доделок. Потребуется тем, кто игру еще не прошел. И еще — теперь Alt-Tab, к радости поклонников МТС, работает.



### IHRA Drag Racing (v1.01)

Двадцать строчек, начинающихся со слов "Fixed bug with...", — это круто. В общем, обываться и не жить. Bethesda — короли патчей. Такое ощущение, что у них в штате есть отдельные люди, в период создания игр занимающиеся генерированием багов и глюков.



### Insane

Игровой баланс местами подправлен, но по-настоящему патч нужен только владельцам Windows 2000, которая до последнего времени с игрой частенько не дружила.



### No Escape (Patch 2)

Понадобится только в случае, если играете по Сети. Для мультиплеера необходим. Если же проходите в одиночестве — можете и не ставить.



### No One Lives Forever (Update #1)

Целый букет исправлений. Причем все довольно важные, хотя и не критичные. Есть и мелкие добавления. Патч необходим для использования NOLF Editing Tools (см. "Игровую Зону").



### Quake III: Arena (v1.27g Point Release)

Очередное исправление багов, понятных только разработчикам и частично самим квакерам. Из понятного: малость подработан AI ботов. В общем, это для хардкорных игроков.



### Rainbow Six:

### Rogue Spear — Urban Ops (v2.52)

Исправлены мелкие, но неприятные баги. Основной плюс: если вожака террористов убьют во время Cover, Snipe или Defend, то его помощники не будут тупо стоять на месте. Кроме того, если террорист убьет заложника, то проиграют обе команды.



### Reach for the Stars (b. 1.2)

Бета-версия патча 1.2 добавляет новую кампанию для сингла, несколько отдельных сценариев, ну и в довесок правит кое-что.



### Red Alert 2 (v. 103)

Westwood, небезосновательно предполагая долгую жизнь Red Alert 2, корпят над доведением ее до ума. В сингле чего-то поменяли, в мультиплеере переопределили, тут подчистили, там подрезали...



### Sacrifice (Patch 2)

Поддержка TCP/IP, GameSpy. Всякое разное по мелочи. В сингле подправили баланс для юнитов Fallen. Поставьте для верности.



### Warm Up! (v1.0)

Устранен сбой, происходящий в гараже после гонки в чемпионате (не пускали на квалификационный заезд). Остальное менее важно.



### X-Tension (v2.0)

Устрашающе-гигантское количество изменений в игровой механике. Причем это не исправление ошибок, это... чуть было не сказал "порождение новых"... это именно различные

навороты и улучшения. Но патч не ко всем версиям игры подойдет, учтите (апгрейдит с версии 1.4).



### Корсары:

### проклятие дальних морей

Исправляет много чего, в особенности — некоторые баги с квестовыми персонажами. Обязательно ставьте. Патч именно для исходной русской версии игры.

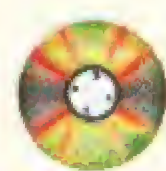


**Рейтинги патчей:** единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомиться; пятерка — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Заметьте также, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

## Трейнеры и сохранения

Aliens vs. Predator (самый нужный трейнер — для морпеха), Giants (трейнер и сохранения), In Cold Blood (сохраненки), No One Lives Forever (трейнер), Project IGI (I'm Going In) (трейнер и сохранения). На крякерско-трейнерском фронте временное затишье. Должно быть, все геймхакеры ввиду кучи выходящих игр забились на ломательные дела и сидят играют. Есть основания полагать, что сейчас они как раз активизируются, и следующий номер будет ломиться от изобилия.

## ПО ЖУРНАЛУ



### Новостной Меридиан

GSX-Guava Snowboarders Xtreme — аркадный симулятор сноуборда. Заработав побольше очков и выложив свой рейтинг на сайте разработчика, вы можете выиграть крутую "доску" Burton Floater.

Пример сценария от Буки. Как нужно составлять сценарий на конкурс, который ею проводится.

### Deathmatch

Мы, старые солдаты, долго и красиво говорить не умеем... На компактe находятся:

Quake III: Arena. Bazoooka Quake 3 v1.0, Akimbo for Quake 3, True Combat.

Unreal Tournament. TallyHo, Dominate-UT.

Counter-Strike. Скрипты, подготовленные Денисом Гуровым. Подробности в рубрике.

### Интернет

### Новости Интернет

AVX for ICQ 1.1 — первый в мире антивирус для ICQ, проверяющий все файлы, приходящие на ваш компьютер от других пользователей.

DIVA Demo Installer — программа-ассистент, предназначенная для совершения покупок в онлайн-магазинах. Плюс всякоразное.

### "Музыка в Сети.

### Программы-поисковики"

Audiogalaxy Sattelite, WinMP3Locator, Planet.MP3.Find. Программы для поиска музыки в Интернете. Позволяют проводить поиск по

ftp-серверами, по другим компьютерам, в результате чего с их помощью можно найти практически что угодно. Подробное описание каждой программы — в статье и на компактe.

### Антихакер

### "Стерильный вход.

### Как ограничить доступ к своему компьютеру"

Homesoft KEY — программа для защиты компьютера от несанкционированного доступа (блокировать рабочий стол, запрещать опасные действия, ограничить время использования машины).

DeviceLock ME — для ограничения доступа к различным дискам (как винчестерам, так и cd-, zip- и floppy-дисководам).

Программа для определения пароля, установленного в Ami Bios.

Программа для определения пароля, установленного в Award Bios.





NVD Monitor — для слежения за файлами и каталогами. Вы можете запретить или ограничить доступ других людей к важным папкам, а также полностью контролировать все их изменения (появление новых файлов, удаление старых и т.п.). Служит неплохой защитой от неопытных юзеров, вирусов и троянов.

WinLock — для ограничения использования компьютера посторонними лицами (установка паролей, запрет на различные действия).

## Самопал

### “Готовим инструменты”

Документация по WinAPI на английском языке. Представляет собою самоинсталлирующуюся подборку doc-файлов огромного размера.

## Вскрытие

### “Танки грязи не боятся.

### Уроки вождения джипов в Evo 4x4”

Nocturne Editor — редактор уровней для игр Nocturne и Blair Witch Trilogy. Кроме того, в комплекте имеются некоторые полезные утилиты для работы с ресурсами игры и вся официальная документация.

### “Футбол без границ.

### О вскрытии FIFA 2001”

Графический редактор, понимающий “фирменные” форматы Electronic Arts (\*.fsh, \*.qfs, \*.viv, \*.big, \*.abd и некоторые другие) плюс некоторые стандартные (\*.bmp, \*.jpg, \*.tga и т.п.).

## “Шпионские страсти по No One Lives Forever”

Blood 2 Editing Tools — программа для редактирования параметров NOLF. Открывает доступ к зашифрованным ресурсам.

## “Россия наносит ответный удар.

### Red Alert 2:

### баланс — дело тонкое!”

Файлы конфигурации для RA2. Созданы Атомом, автором статьи по взлому RA2, специально для журнала.

## Вне компьютера

### Новости внекомпьютерных игр

Character Sheet для Star Wars RPG в формате .PDF. Две страницы.

### Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Как и обещалось, полный набор сканированных карт сета Mercadian Masques!

## Матрица

### “Корсары:

### проклятие дальних морей”

Разные античестные внеморальные подлые и издевательски-хамские файлики, позволяющие достичь в игре небывалых результатов совершенно античестным внеморальным подлым и издевательски-хамским путем.

## Матрица Плюс

### “Как просто быть Фараоном!”

Редактор карт и сценариев для Pharaoh. Ре-

дактор зданий и юнитов для него же и “Клеопатры” (адд-он к “Фараону”).

## “Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

### Игра коротка.

### Искусство долговечно”

FAKK Tools — комплект утилит для создания новых уровней к игре. Как с этим делом работать — читайте статью.

Карта от “Игромании” — создана автором статьи специально для журнала.

И, до кучи, полные исходные тексты некоторых игровых уровней от Ritual Software: We Cemetery, Outskirts of Eden, Julie's House, Eden Market under siege!, Tomb of the We, Mooagly Swamps.

JAVA MD3 Model Viewer — полезная программа для просмотра игровых моделей \*.md3-формата.

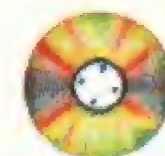
Skinlinker — удобная утилита для автоматического прописывания \*.skin-файлов (в них указывается расположение файлов с текстурами для вашей “шкурки”) вместе с \*.bot-скриптами (служат для настройки AI бота).

Набор “шкурки” для игры Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (“надеваются” на главную героиню вместо стандартных). Настоятельно рекомендуем взглянуть. Героиня предстанет перед вами, так сказать, в новом “формате”. 90-60-90 минус лифчик и трусики ;).

## “Quake III: Arena своими руками. Урок второй”

Уровень от “Мании”. Создан автором статьи специально для журнала.

# ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



## Руководства и прохождения

На компакт вы сможете всесторонне изучить, заучить, разучить и просто прочесть: In Cold Blood, No One Lives Forever, RealMYST 3D, Red Alert 2, Sacrifice (полная версия), Tomb Raider: Chronicles, “Корсары: проклятие дальних морей” (полная версия).

Предполагается также, что в оставшиеся пару дней от момента сдачи в типографию номера до сдачи туда же компакт мы успеем подготовить Heavy Metal F.A.K.K. 2 (99%) и Hitman: Codename 47 (90%). На компакт также будет повторен Metal Gear Solid, который на том номере из-за неприятного глюка не прочитывался до конца.

По некоторым материалам на компакт вы обнаружите файлы-сохраненки. Мы не указываем, по каким именно, так как это еще не определено окончательно.

## Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо стандартных Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, представляет на ваши суд и пользование расширенный набор программ следующего характера:

ChildSwitch — программа для быстрого переключения между документами в MS Word, Excel.

Path2Clipboard — для быстрого копирования пути к файлу в буфер.

CS Desktop Notes — позволяет оставлять сообщения на рабочем столе.

Notepad v0.85 for Windows — новая версия Notepad.

TextViewer — текстовый редактор.

HTML to TXT — переводит интернет-странички в обычный текст.

Soap — программа для оптимизации работы с почтовым ящиком (сортировка почты прямо на сервере!).

EasyCleaner — повысит стабильность работы Windows.

Soritong — проигрыватель MP3-файлов. Причем очень хороший, хоть и малоизвестный.

Netants — очередная качалка.

И Smiler, позволяющий набирать смайлики одним нажатием кнопки.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLN по компьютерным играм. И, отнюдь не как обычно, все существующие для Dreamcast (только не торжествуйте так ликующе: этого добра там не так много существует), све-

жачок для PlayStation и модуль по PlayStation 2. Шикарный ассортимент, всем угодили, почти никого не забыли, все довольны.

## Инструкции

На компакт существует блок “ИНСТРУКЦИИ”. В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактом) в немирных целях и инструкция по установке модов для “Deathmatch”. И плюс к тому — если успеем, положим несколько различных статей по линии журнала. Посмотрите тогда.

Редактор рубрики “CD-Мания” и содержания компакт-диска: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru). Редакторы “Игровой зоны”: Геймер и Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru); ведущий рубрики — or@NGE (orange@igromania.ru). Редактор направления демо, патчей и трейнеров — Андрей Шаповалов (fermit@igromania.ru). Авторы и тестеры содержимого/текстов компакт и текста “CD-Мании”: Геймер (sobaka. и т.д.), Алексей Агафонов (archer@igromania.ru), Андрей Шаповалов (fermit@igromania.ru). Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис (webmaster@igromania.ru). Дизайн оболочки компакт-диска: Денис Валеев при участии ЗУБРа (zubr@igromania.ru). В подготовке компакт принимали участие также и другие сотрудники журнала “Игромания”. ■



# Шерлок Холмс

## Возвращение Мориарти

Действие анимационного квеста "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти" переносит игроющего в неповторимую атмосферу викторианской Англии.

Вам предстоит пережить невероятные приключения вместе с любимыми героями, которых озвучивают Василий Ливанов и Виталий Соломин. Вместе с великим сыщиком Холмсом и его верным другом Ватсоном вы сможете принять участие в расследовании многих загадочных случаев и таинственных происшествий...

Вы встретитесь с Джеком-Потрошителем, вновь побываете в Баскервиль-Холле, исследуете сеть таинственных туннелей под Темзой, а также сумеете раскрыть страшные тайны древних цивилизаций Южной Америки. Увлекательный, динамичный детектив с множеством интересных квестовых задач различного уровня сложности порадует Вас не только сюжетом, но также и живой, яркой, профессиональной анимацией.

Все, купившие коробочную версию игры, становятся участниками розыгрыша цифровой камеры Coolpix880 от компании Nikon

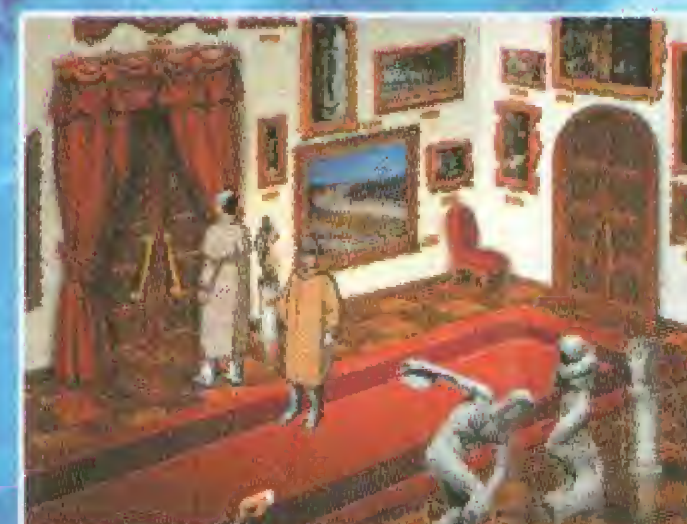
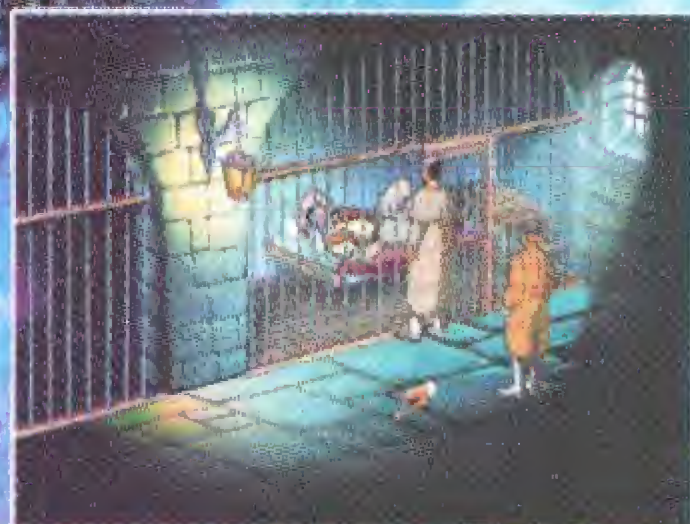
**Розыгрыш  
12 апреля!**



- Интригующий сюжет
- Более 80 анимированных локаций
- Свыше 50 интерактивных персонажей
- Длительное время игры

Главных героев озвучивали:  
**Василий Ливанов  
Виталий Соломин**

Рекомендуемая  
розничная цена:  
**Коробка - 240 руб.  
Джевел - 90 руб.**



#### Системные требования:

Процессор	Pentium 166 MMX (рекомендуется 200 MMX)
Оперативная память	32 Мб (рекомендовано 48 Мб)
Видео	SVGA VESA совместимая видео карта с 2 Мб памяти
Звуковая карта	MS Windows 95/NT совместимая
CD-ROM	8-ми скоростной (рекомендуется 16-ти)

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)



**бука®**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)





# Seraphim

Mihanic  
mihanic\_best@mail.ru



Жанр: Action/RPG  
Разработчик: Valkyrie Studios  
[www.valkyriestudios.com](http://www.valkyriestudios.com)  
Издатель: Не объявлен  
Похожесть: Messiah, Requiem  
Дата выхода: Осень 2001 года  
Системные требования  
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.  
Желательно: PIII-600, 128Mb  
Мультиплеер:  
Интернет, локальная сеть  
[www.valkyriestudios.com/AngelHome.htm](http://www.valkyriestudios.com/AngelHome.htm)

**Каждому человеку хоть раз в жизни хотелось полетать, но не самолете, и даже не на ракете, а, взмахнув своими собственными крыльями, подняться над землей и парить в свободном эфире. Облететь весь город за какой-то час, при этом ни разу не попав в пробку, напрочь забыв про фразу "на дорогах гололедица", и, помахав обалдевшему от изумления ГИБДД'ешнику, спикировать на собственный балкон. Романтика! Эту тему можно развивать и развивать... Так почему же разработчики то в самолет нас посадят, отгородив от бескрайних воздуш-**

**ных просторов тесной металлической кабиной, то в "Команч" какой-нибудь засунут — винтом махать; ну, в крайнем случае, на драконе прокатят, а вот реальный полет сделать все никак не удосужатся?..**

**Новый проект компании Valkyrie позволит нам побыть ангелом. Не каким-нибудь там малышом Бобом из рекламы детских подгузников и не ходячим рукострелом из Requiem, а полноценным ангелом — с большими мощными крыльями... и с внушительных размеров мечом.**

## И отделил Бог свет от тьмы...

Сюжет игры разворачивается в фэнтезийном мире, где магия и холодное оружие нормально уживаются друг с другом. Чего не скажешь об ангелах, коих развелось здесь не один десяток. Тут, правда, один нюанс: некогда, находясь в раю, они умудрились здорово нагрешить и стали падшими. Грешников среди ангелов оказалось не меньше, чем среди людей. После изгнания из рая крылатые объединились в кланы и стали воевать между собой за место под солнцем.

Разные кланы — разные философии, разные пути, разные цели. После долгих междоусобиц среди мелких группировок и банд выделилось три по-настоящему сильных клана: Angels (собственно, ангелы в классическом варианте), Daemons (демонические ангелы) и Fey (слово придуманное; дабы не было ассоциации с "феями", условно назовем их "инсектами"). Ангелы любят делать добро и всячески помогают людям. Демоны, наоборот, являются разрушителями, а люди для них — источник энергии. Да-да, кто бы мог подумать, что нас по-



● Насекомообразный ангел? Это что-то новенькое.

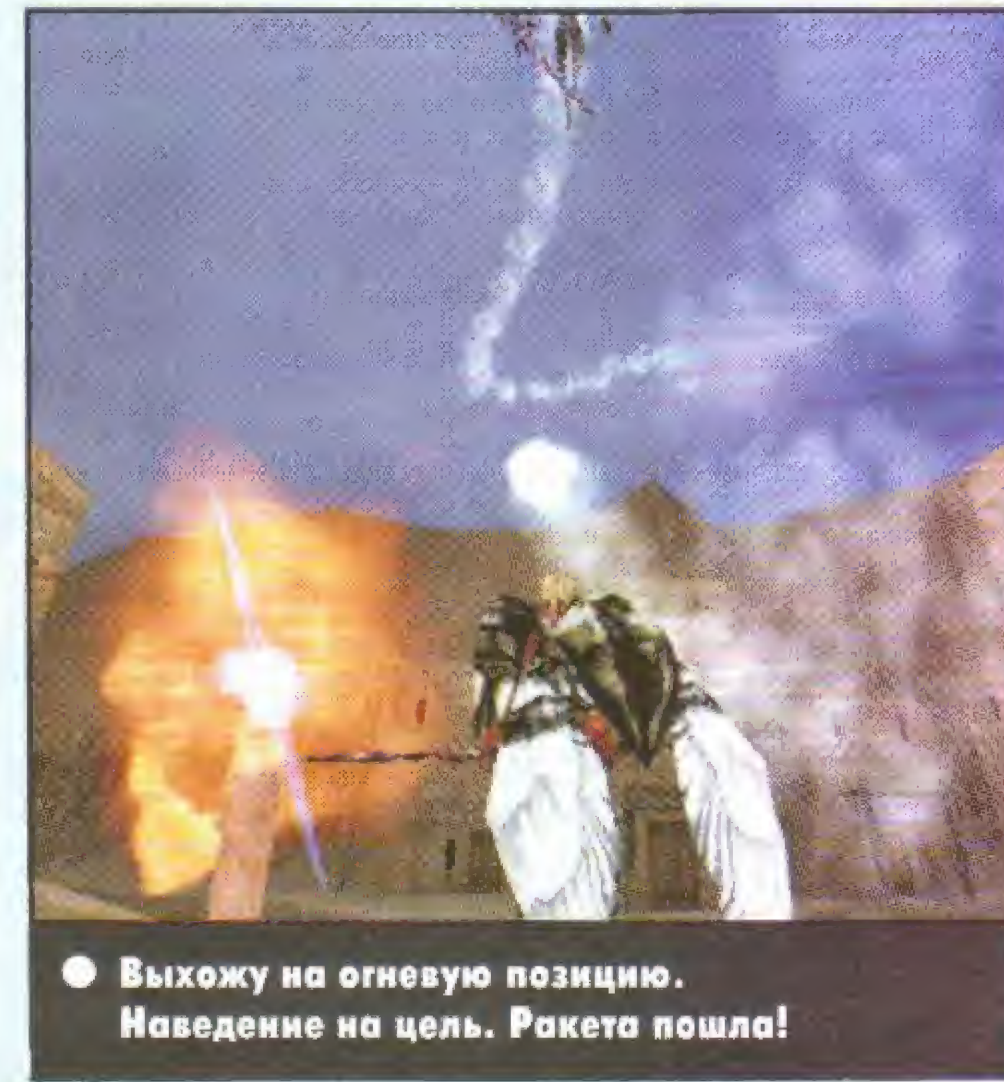
работят не зерги и не Чужие, а ангелы! Инсекты — насекомообразные ангелы, также борющиеся за власть. Помимо разницы в психологическом портрете, имеются и значительные физиологические отличия. Ангелы — самые быстрые и ловкие, но очень плохо дерутся в ближнем бою. Демоны обладают меньшей скоростью, но зато в бою на мечах им нет равных. Инсекты плохо летают, зато обладают самой разрушительной магией. Завершить картину можно словами Дункана МакКлауда: "В конце останется только один!"

## Анрыл для ангелов

Когда-то герои компьютерных игр были квадратными, некрасивыми, с уродливой пластикой. Но с тех пор, как появилось волшеб-



● Главное в бою — это вовремя спрятаться. Авось не заметят.



● Выхожу на огневую позицию. Наведение на цель. Ракета пошла!





ное словосочетание "движок от Unreal", виртуальный мир засиял новыми красками. Именно благодаря ему мы увидим всю красоту воздушных баталий Seraphim. Анриловский движок в модификации Seraphim характеризуется великолепным качеством проработки текстур, отличной скоростью (не испортили!) и способностью отрисовывать большие пространства. Valkyrie работают в очень тесном контакте с разработчиками Unreal Tournament, пытаясь доделать движок для более качественной обработки бэкграундов. Основную ставку они делают на их полную интерактивность. Разрушаться должно абсолютно все, от ландшафта до различных построек.

Не обделены красотой и модели ангелов. Текстур и полигонов на них не пожалели — уж если у серафима в руках двуручный меч, то с катаной вы его не спутаете. А как прорисованы крылья! При желании можно посчитать каждое перышко. Приятно осознавать, что как минимум в плане графики Seraphim не подкачает.



● Сейчас от этого собора останутся одни руины. Эх, не зря мне дали меч!

## Сделай сам

Человек — создание привередливое, и ему всегда хочется чего-нибудь новенького, по возможности — созданного им самим. Поразмышляв над этим вопросом, Valkyrie добавили в Seraphim редактор персонажа. Так что теперь вы сможете создать своего собственного ангела. Изменять можно будет все, начиная от оружия и боевого окраса и заканчивая выражением лица и прической. Разработчики обещают запустить целый сайт, посвященный обмену созданными игроками моделями ангелов. Если так произойдет, нашему компактному суждено стать отражением этого сайта. Как обычно.

## Ну, ангел, погоди!

Воздушные дуэли — это всегда шик, а воздушные поединки ангелов — шик вдвойне. Во многом от реализации боев и будет зависеть успех данного проекта. Одна из составляющих формулы успеха любого экшена — много классного оружия; и чем мучительнее умирает враг, тем оно лучше. В Seraphim нам будут доступны мечи (двуручные и одноручные), пики и боевые молоты. Не очень то оригинально, могли бы и разнообразить арсенал; впрочем, не исключено, что подобная мысль уже посещала разработчиков, и к релизу в игре появится что-нибудь новенькое из оружия.

Однако в Seraphim оружие — не более чем дополнение к магии. Так сказать, бесплатное приложение. Магия ангелов представлена в виде скиллов (как в Diablo 2), которые вы можете выбрать в начале игры, и в виде древних рун. Со временем вы приобретаете новые руны и улучшаете имеющиеся.

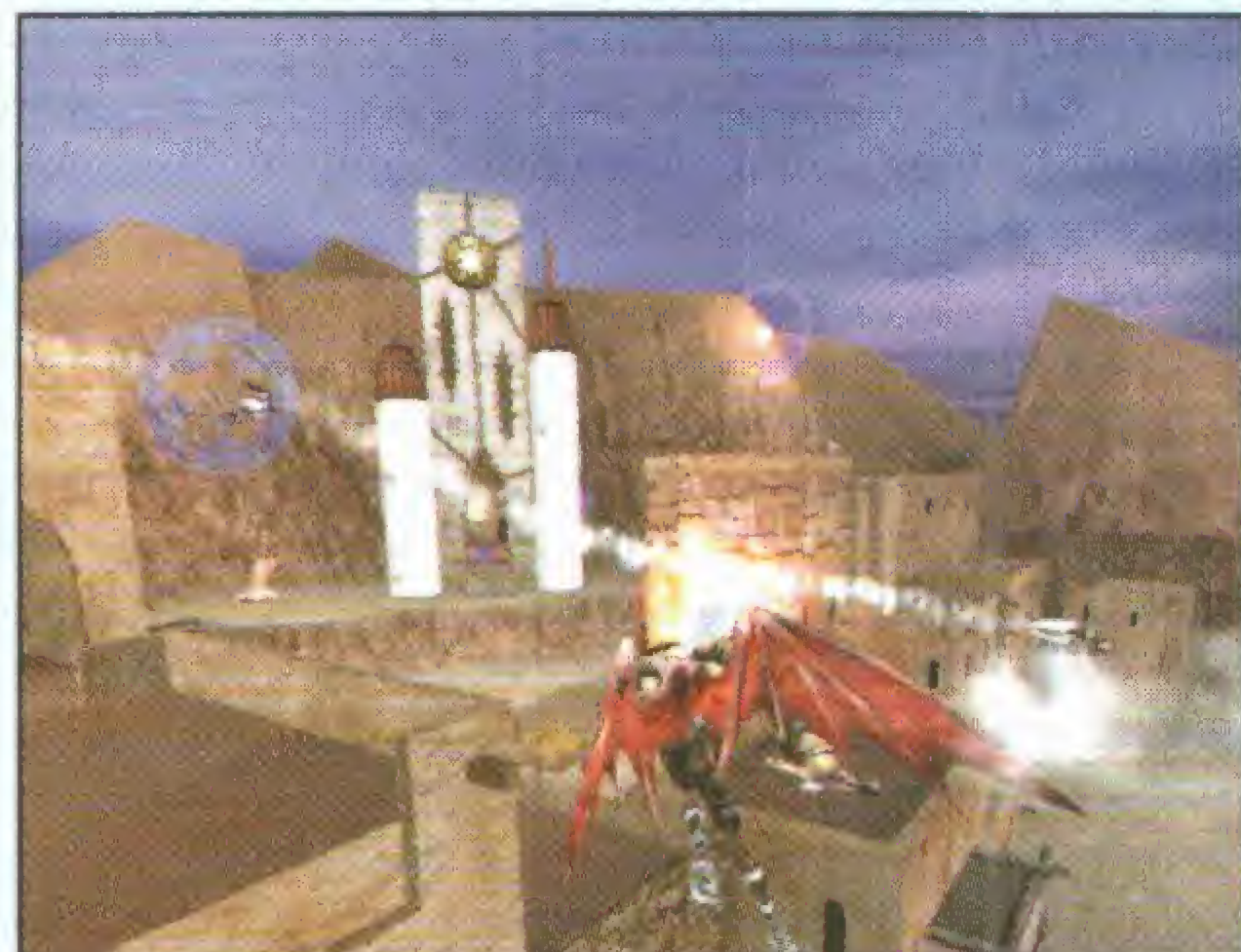
Игра поделена на отдельные миссии, цели большинства из них сводится к банальному уничтожению противника; концепция стандарта для экшена, пусть даже и с ролевыми элементами. Но и здесь есть своя изюминка: миссии структурно связаны между собой. Замочил в прошлой миссии ангела из другого клана, который тебе совсем не мешал, — изволь отвечать, теперь у тебя новый противник в лице собратьев умершего.

## Нелюбовь с первого взгляда

Демка, просмотренная мной, оставила двойное впечатление. Все, конечно, очень быстро и красиво. Взрывы, рушащиеся под ударами меча здания, вода с бликами солнца, действительно интерактивный ландшафт (при желании можно превратить город в руины) — Valkyrie нас не обманули. Но уж как-то все больно однообразно... Пустил один спелл, пустил другой, а тактики — ноль. Летящий ангел больше напоминает МИГ-29, обстреливающий базу противника, чем библейского персонажа. В иных играх перед тем, как скастовать заклинание, персонаж гово-



● Сейчас в этом озере появится "глухарь".



● Как бы ни были быстры Angels, фэйрбол все равно быстрее.

рит какие-нибудь слова или хотя бы делает пассы руками — это классический подход. Но классический — не для Valkyrie. Магия вылетает из тела ангела, как патроны из АКМ. Битва на мечах вообще отсутствует, так как попасть по противнику на такой скорости нереально, куда проще стрелкнуть чем-нибудь самонаводящимся — вот и вся битва. Не того я ждал от Seraphim... Но не стоит заранее разочаровываться: это всего лишь демка, а что там получится к релизу — нам знать не дано.

Первым крупным проектом Valkyrie был ролевик Septerra Core, которую я очень ждал и которая оказалась, мягко говоря, ожиданиям не соответствующей. На данный момент Seraphim готов на 80%, и в Valkyrie усиленно работают над сюжетом. Пока что-то у них не клеится с разделением на добро и зло (в сюжете запутались, надо полагать...). Нам же остается только пожелать разработчикам удачи, а Seraphim'у — летной погоды на бескрайнем небе компьютерных игр. Ждем релиза... ■

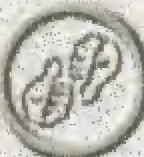
## БУДЕМ ЖДАТЬ?

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%

Побыть ангелом в компьютерной игре — это всегда соблазнительно. Ух, полетаем!





# Global Operations

Матвей Кумби  
cumbi@igromania.ru

То, что Counter-Strike стал если не самым лучшим, то, безусловно, самым популярным multiplayer-игрищем ушедшего года, ясно и дикому поклоннику квестов из далекого таежного поселка рыбаков и сталеваров. Но даже при своем сногшибательном успехе C-S, следует признать, — продукт сугубо вторичный. Основанный на энтузиазме и устаревшем движке Half-Life, доставшемся тому в наследство еще от дедушки Quake 2. С полным пренебрежением к одиноким охотникам (т.е. синглу). Ни сюжетной подоплеки, ни работающей кампании, только две абстрактные силы — Спецназ (они же Каунтеры) и Бандюги (они же Терроры), толпа народу, общая симуляционная направленность (убийство с одного выстрела) и тому подобное.

Этими, а также многими другими проблемами, про которые автор забыл упомянуть, всерьез собираются заняться разработчики из Barking Dog. Надоел Ky2? Вот вам LithTech 2.5, последней на сегодняшний день версии. Осточертел тандем спецназ-бандиты? Получите полный список наиболее известных на сегодняшний день

террористических и полицейских организаций, включая ООНовских миротворцев, ирландскую республиканскую армию, всевозможных арабских экстремистов и колумбийских сепаратистов, а также некое загадочное подразделение под таинственным именем Spetsnaz...

## Игра в "войнушку"

Главное, чего не хватает в Counter-Strike, это разнообразие. Уровней вроде South China Sea — единицы, а так в основном коридоры, бункеры, подворотни и прочий урбанизм. Авторы Global Operations пошли другим путем. Конечно, городские бои, штурм укрепленных зданий и взятие/освобождение заложников останутся, но к ним прибавятся и перестрелки в густой растительности джунглей, и стычки в сельской, понимаешь ли, местности.

Каждый сценарий подразумевает под собой определенный вариант игры. Скажем, если идет речь о борьбе локальной полиции с горсткой наркоторговцев — предполагается "полевой" вариант с детальным учетом маскировки, большим количеством автоматического оружия и "прочесывающих" очередей по каждому подозрительному кусту. Или, например, если дело происходит в солнечной Испании и идет операция по захвату многоэтажного отеля — за работу принимаются бесшумные пистолеты, легкие автоматы от H&K или еще более компактные "Узи".

Ожидается что-то около шестнадцати карт-сценариев, в два раза большее количество террористических организаций и масса очень разнообразных заданий. Перехват груза наркотиков в порту, освобождение дипломата из сбитого террористами в джунглях горящего вертолета, похищение важного чина повстанческого движения...



● Наши ребята-"мухоморы" в замешательстве. Кто ж вас спиной к дверям засады учил организовывать, а?

## Команда "Б"

Разработчики Global Operations отступили от классических канонов игры-прообраза и пустили в ход концепцию "профориентации" игроков. Страшно звучит, но на практике это окажется чем-то вроде системы "распределения труда", пропагандируемой другим командным мегарехитом Team Fortress и многочисленными его переделками/доработками. Ожидается шесть основных "профессий": sniper, recon, medic, heavy weapons, demolitions и commando. У каждого персонажа имеется по шесть специфических умений. Так, скажем, медик может залечивать раны, сапер — закладывать радиоуправляемую взрывчатку, коммандос — метать ножи и отлично маскироваться.

Впрочем, той узкой специализации персонажей, как это было в Team Fortress, здесь мы не увидим. К счастью. Если ты коммандос, это не значит, что ты не умеешь пользоваться снай-



● Набег на кухню. По моему мнению, убранство помещений у Barking Dog получается близким к идеалу.

Жанр: Tactical FPS

Издатель: Crave

[www.cravegames.com](http://www.cravegames.com)

Разработчик: Barking Dog

[www.barking-dog.com](http://www.barking-dog.com)

Похожесть: Counter-Strike

Дата выхода: Лето 2001 года

Системные требования

Не объявлены

Мультиплеер:

Интернет, локальная сеть





● Ирландский террорист — просто зверюга, как наши стройбатовцы. Им тоже, как видно, оружия не выдают.

## Кто кого спасет

Надо отдать должное: в графическом плане Global Operations держится молодцом, чему в доказательство симпатичные скриншоты и последняя версия LithTech (2.5), до того использовавшаяся во всю мощь только в шпионском боевике No One Lives Forever (см. ревью по соседству). Если вы видели NOLF, то вполне можете представить себе качество проработки моделей персонажей, оружия и тому подобных вещей. Но исключительно ради статистики

перскими винтовками или метать гранаты, а если ты врач, то в пылу боя вполне можешь защитить себя парой прицельных очередей или предупредительным залпом из "мухи". Врачи, сами знаете, слой социально незащищенный...

Авторы говорят, что так или иначе "в Global Operations все равны". Но некоторые (кто конкретнее — покажет релиз) все-таки равнее. Впрочем, разномастную команду можно и не собирать, и в зависимости от своих возможностей или желаний организовать с друзьями взвод саперов и воевать против отряда снайперов. Что из этого выйдет — пока что толком не ясно.

нужно отметить, что: в каждом персонаже присутствует не менее 1200 полигонов; динамически меняющиеся погодные эффекты всячески отравляют жизнь; все многочисленные виды оружия обтянуты фотореалистичными текстурами и награждены вполне правдоподобными выстрелами, срисованными с реальных образцов (в хо-

де срисовки ни одного художника не пострадало).

Та тщательность, с которой Barking Dog подошли к разработке, обескураживает. Сотни фотографий-текстур на лица, skins-самodelки, до десятка разновидностей одного и того же камуфляжа на нескольких вариантах моделей — все четко указывает на то, что авторы вовсю стараются придать Global Operation максимум индивидуальности. Неисчислимое количество оружия, редактируемые голосовые вставки, какой-то совершенно новый и секретный "режим командования подразделением", с помощью которого командир сможет мышкой раздавать приказы бойцам, ориентируясь по трехмерной карте местности... Поддержка голосового управления, всех существующих на сегодняшний день видов командной игры, ведение бесплатных серверов... У разработчиков есть все амбиции, чтобы сотворить нечто весьма и весьма стоящее. Осталось дождаться и узнать, хватит ли у них возможностей. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

70%

Как минимум, из любопытства. Сделать новый Counter-Strike хотели многие...

# ПРОЕКТ EDEN

Ринат Хазиев  
rinat@id.ru

**Почему сюжет добрых 95% игр повествует о том, что в мире будущего все оказывается плохо, причем не просто плохо, а очень плохо? Первой игре, в которой все будет хорошо, стоит поставить памятник.**

**К сожалению, Project Eden памятник мы ставить не будем. Хотя игра и называется "Проект Эдем", никакого Эдема здесь не предвидится.**



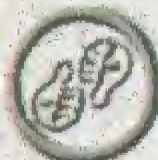
## Утопии не быть

Сюжет зауряден. В будущем самая страшная проблема, помимо наркотиков и морального падения человечества, — это глобальное перенаселение. На нашем пыльном шарике уже не хватает места для расплодившихся представителей рода человеческого (чувствует мое сердце, в игре будут китайцы в больших количествах). Проблема решается путем возведения многокилометровых небоскребов. Теперь о человеке судят по тому, на какой высоте он живет. Чем богаче гражданин, тем ближе к небу его апарта-

**Жанр:**  
Squad-based combat simulation  
**Издатель:** Eidos Interactive  
[www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)  
**Разработчик:** Core Design  
[www.core-design.com](http://www.core-design.com)  
**Похожесть:** Ubik, Commandos, Rainbow Six  
**Дата выхода:** Февраль 2001 года  
**Системные требования**  
**Необходимо:** PII-400, 64Mb, 3D уск.  
**Желательно:** PIII-600, 128Mb

менты. А для обитателей нижних этажей очень подходит определение "живущие на дне", как в моральном, так и в экономическом и социальном плане. Такая вот суровая правда жизни.





Вы управляете командой из четырех персонажей, сотрудников организации UPA — полиции будущего. По приказу начальства они отправляются на некую фабрику Real Meat (название вовсе не означает, что там производится мясо), где разом начали сбоить все компьютеры.

Именно с этого задания начинается долгая история, где намешаны гениальная инженерия, неупокоенные души и прочие составляющие киберпанковской с элементами мистики начинки.



● Людей можно не только убивать, но и разговаривать с ними.

## На земле — стальное крошево

Вы управляете любым одним из команды, при этом можете отдать приказ остальным или переключиться на другого персонажа. Используя вид от третьего лица, вы сможете лучше оценить обстановку и правильнее расставить своих людей на позициях. А используя вид от первого лица, гораздо удобнее целиться.

Про оружие говорить незачем, оно стандартно для подобного рода игр, со скидкой на время действия (настоящее, будущее...). Оборудование более любопытно. У ваших бойцов есть портативные камеры, установив которые в стратегически важных точках, можно визуальнo отслеживать происходящее в данной области. Присутствует и такая редкая вещь, как управляемый робот. В одном из демо-роликов показывалось, как



команда, чье продвижение было заблокировано заклинившей дверью, вызывает робота и, управляя им, чинит электрощиток. И, о чудо, дверь открывается! Интересно, понадобятся ли навыки электромонтера? Судя по опыту Bioforge и Jagged Alliance 2 — нет. Хотя кто знает...

Для функционирования техники требуется энергия. Последняя — отнюдь не бесконечна; как следствие, пользоваться техникой надо будет экономно.

У каждого бойца есть свои характеристики; причем разработчики уверяют нас в том, что они будут как у живых людей, а не как у киборгов (попал-убил — опыт вырос). Честно говоря, в это верится с трудом, скорее всего, будет иметь место система, подобная JA2. Кроме характеристик, каждый боец обладает персональными скиллами, профессиональными навыками, так сказать. Данный подход был реализован в Commandos, где, как вы помните, гибель одного из

бойцов часто приводила к невозможности завершить миссию. В Project Eden, по-видимому, ожидается нечто похожее.

В играх такого типа очень важен AI ваших подчиненных. Еще бы! — ведь каким бы ты ни был гением стратегии и тактики, а заодно и стрельбы, вряд ли удастся победить, если твои люди ведут себя как полные кретины. Core клянется, что AI по длине мозговых извилин пре-



● Один из "команды четырех" — самый натуральный киборг. Вряд ли специализация этого персонажа будет мирной...

взойдет Эйнштейна, но, поскольку с Эйнштейном я не знаком, а AI в играх видывал, то позволю себе усомниться.

## А боярыня-то лепя

Графика — недурственная. Отличнейшие индустриальные пейзажи, качественные спецэффекты, вполне себе симпатичные модели персонажей. Лица персонажей детально прорисованы и меняют выражение в зависимости от ситуации.

Посмотрим, умеют ли Core делать что-нибудь, кроме игр про гробокопательницу (думаю, не надо напоминать, что это разработчики Tomb Raider?). Неужели они наконец-то распрощались с Ларой и занялись чем-то новеньким? Хотелось бы верить, ребята-то талантливые! ■

● С помощью этого редактора создаются уровни. Интересно, будет ли он прилагаться к релизной версии? близким к идеалу.



**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ**

60%

Если вам близка игровая концепция Commandos и Ubik — несомненно.



Николай Дербник (jrl2000@mail.ru)

# MAGE LORDS

Всю дорогу, пока я собирал материал для статьи об игре **MageLords** техасской компании **Kinesoft**, меня неотступно преследовало ощущение, что речь идет об обновленном (real-time плюс 3D) варианте пошаговой стратегии **Master of Magic** от **MicroProse**, вышедшей аж в 1993 году. Хотите аналогичных впечатлений — смотрите таблицу в конце статьи.

## Пришел лесник и всех разогнал

Великие Маги борются за мировое господство над некими территориями. Кто-то желает земного и приятного — власти, артефактов, золота... Кто-то напрягается по идейным соображениям — ради победы сил добра или зла на всей карте сразу. Легкоузнаваемая бодяга вялотекущей междоусобицы.

Правда, есть в истории любопытная изюминка. Согласно множеству пророчеств, к концу четвертой эпохи (а на календаре у Мэйдж-лордов как раз он самый и есть) во всем мире должен наступить Приход. В смысле, приход Чего-То Большого И Хорошего. И как только оно придет, сразу всем поплохее.



## Переходим на личности

Портрет каждого Мэйдж-лорда складывается из персональных умений (вроде алхимии или полководческого дара) и пяти направлений магического искусства (добро, зло, хаос, природные силы и волшебство). Тут игрок становится перед тяжелой проблемой выбора. "Всего и побольше" изучить никто не даст. Во-первых, Зло с Добром не совмещаются в принципе. Во-вторых, достичь высшей степени могущества в любой из магических школ можно, только положив... магический жезл на все остальные. А на специальные умения отводится ограниченное число пунктов.

Дополнительное разнообразие достигается за счет преимуществ и недостатков расы, которой правит ваш Маг.

## Все поставлено на карту

На карте, что занимает большую и лучшую часть экрана, Магу показывают войска, города, подземелья, монстров, ресурсы — чем-то напоминает "Героев". При увеличении масштаба можно будет разглядеть, как в городах производятся войска или идет строительство; и тут уже "Герои", видимо, отдыхают со своими плоскими ландшафтами и нарисованными городами против здешних трехмерных.



Жанр: Стратегия  
Издатель: Kinesoft  
[www.kinesoft.com](http://www.kinesoft.com)  
Разработчик: Kinesoft  
[www.kinesoft.com](http://www.kinesoft.com)  
Похожесть:  
Master of Magic,  
Warcraft, Age of Wonders  
Дата выхода: Лето 2001 года  
Системные требования  
Не объявлены  
Мультиплеер:  
Интернет, локальная сеть  
[www.kinesoft.com](http://www.kinesoft.com)

Режимы мультиплеера в представлении генерального дизайнера Кена Бурда (работал в MicroProse над Master of Orion, Master of Magic, а потом был дизайнером Master of Orion II)

"Поле боя" (Battlefield). Фактически, это целая игра, урезанная до одного сражения. Два игрока создают армии на основании предварительно оговоренного числа очков. Затем эти армии вступают в бой, в котором и определяется победитель.

Кооперативная игра. Здесь важно создавать союзы с другими игроками. Либо против аналогичных групп живых игроков. Либо против AI. Таким образом, завоевание мира становится процессом коллективным.

Стандартное "все против всех". Парная игра для предпочитающих конфликты широкого масштаба.

## РАСЫ MAGELORDS

В игре шесть рас, две из которых — боггини и великаны — устроены довольно хитро, остальные же — люди, гномы, эльфы и умертвия — вполне стандартны.

### Боггини

Гибрид зергов, гоблинов и горлумов: живут на болотах, много болеют в детстве, а потому — маленькие и слабые. Зато плодятся, как тараканы в мусоропроводе. 100 тысяч тараканов в неделю — это, знаете ли, армия. Особенно когда они прекрасно видят в темноте, уме-

ют приручать тиранозавров, а на запасном пути держат зловещего бронепанка.

### Великаны

Гиганты, однако. Родом с далекого севера, где и нормально-го роста воину прокормиться непросто. Поэтому предпочитают жить небольшими группами, а размножаются неохотно и медленно. В общем, такой крупнокалиберный противовес мелким боггиням — дают не числом, а собственной массой.

### Умертвия

Призраки черного магизма и мастера вторичного использования пушечного мяса. По мановению их волшебной палки-копалки эксгумированные останки павших воинов поднимаются из могил.

### Гномы

Сначала возводят укрепления и коуют броню, а как окопятся, строят боевые машины и ме-е-едленно выступают штурмовать ближайшую вражескую

стену. И так до победного. Технологии у гномов, кстати, самые продвинутые — вплоть до парового танка и самоходных пушек.

### Эльфы

Типичные робингуды с сельскохозяйственным уклоном. Любят лук, не выносят доспехи, а потому предпочитают посылать стрелы из дальних кустов и лесов, где, собственно, и обитают.

### Люди

Ни в чем особенном до сих пор не замечены. Самое грозное блюдо — рыцарь в собственном доспехе.



## НАЙДИ 10 РАЗЛИЧИЙ

**Удивительное дело: по всему получается, что будущая игра, мягко говоря, вторична. А меня это радует! Первый раз в жизни, честное слово!**

	MASTER OF MAGIC (1993)	MAGELORDS (2001)
Сюжет	Маги борются за мир	Маги борются за мир, а тут приходит Тьма
Время	Походное	В реалтайме
Графика	2D + спрайты	3D + 3D
Карта	Один масштаб	Масштабирование
Управление	Через карту	Через карту
Микроменеджмент городов	Упрощен	Упрощен
Территории генерируют ресурсы	Да	Да
Выбор главного героя	Предварительно сгенеренные + custom	Предварительно сгенеренные + custom
Школы магии	Жизнь, Смерть, Хаос, Природа, Волшебство	Добро, Зло, Хаос, Природа, Волшебств
Изучение всех школ магии одновременно	С ограничениями	С ограничениями
Тактические бои на карте другого масштаба	Да	Да
Главный герой посылает заклинания издали	Да	Да
Войска набирают опыт и растут в уровне	Да	Да
Герои набирают опыт и растут в уровне	Да	Да
Герои используют артефакты	Да	Да
Героя можно переманить	Нет — нет мультиплеера	Да
Технологическое дерево для построек и юнитов + последовательное изучение заклинаний	Да	Да
Мультиплеер	Нет	Есть

Поднакопив силы, Маги отправляются воевать. Главное — не забыть проверить, с кем и против кого из соседей заключен союз. А то неудобно может получиться. И больно.

### Погодите, я воюю

Как только войска противников встречаются для выяснения отношений, камера подлетает поближе — становятся различимы фигурки отдельных воинов, а их, между прочим, может оказаться до сотни в каждой армии.

На мгновения боя реальное время на всей остальной карте приостанавливается, затаив дыхание. Командуя битвой, можно не

опасаться, что вам нанесут удар в спину. Это, конечно, лишает нас удовольствия внезапно атаковать зазевавшегося противника, зато дает возможность сконцентрироваться на тактике и в полной мере ощутить кайф от использования всех особенностей юнитов различных рас, боевых и защитных

заклинаний, мифических чудовищ, маневров и диспозиций.

\*\*\*

Вместо того, чтобы выводить итоговую идею, отсылаю вас к таблице выше. Из нее станет ясно, куда и откуда дует ветер. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ**

30%

Попробуем. А вдруг второй Master of Magic сделают?

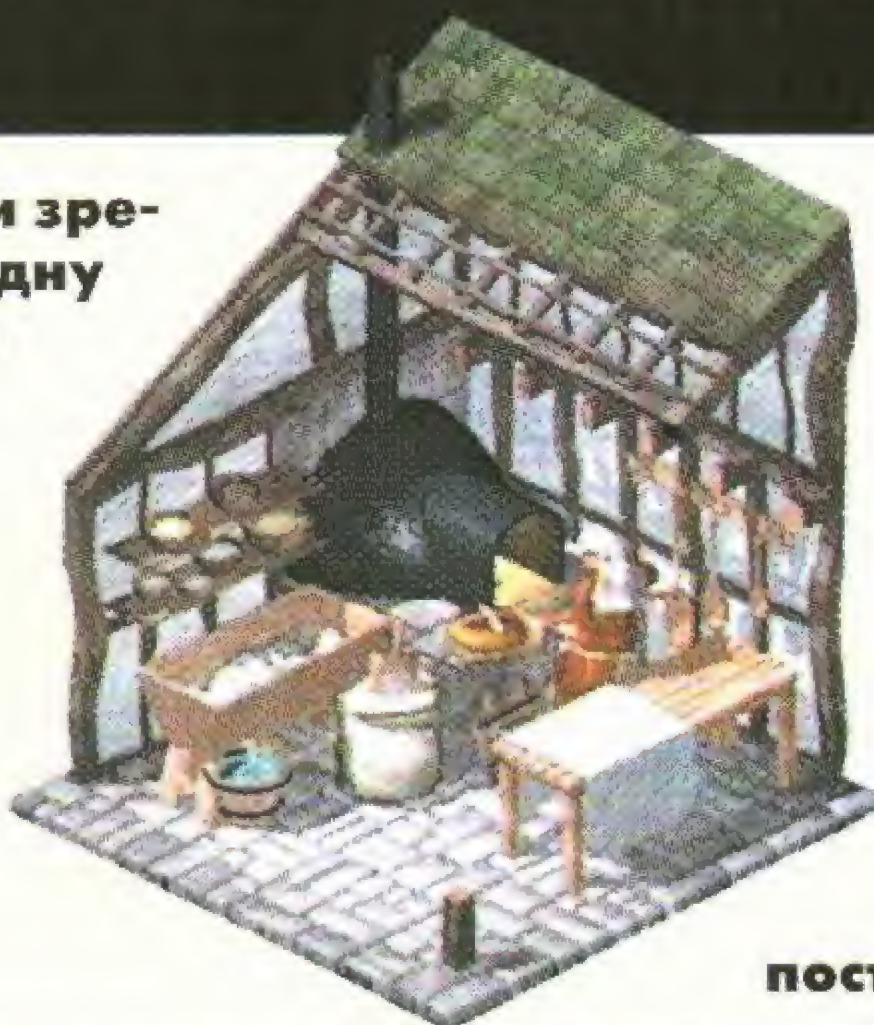


Doctor (rod@igromania.ru)

Денис Гуров (Spider@tushino.com)

# STRONGHOLD

Уважаемый сериал Settlers, с точки зрения концепции, представляет собой одну из самых стабильных структур за всю историю стратегий. Конечно, с лидером в лице C&C (стих!) и его детей подземелья не сравнится никто, но тем не менее — поиграв в предыдущую серию "Сеттлеров", можно было быть уверенным, что знаешь, как играть в следующую. То же самое касается и уважаемого сериала Caesar — сиквел от приквела недалеко падает.



Возможно, ребятам из FireFly Studios надоело наблюдать ровную череду GodSim'ов с экономическим уклоном, сделанных по единому принципу. Вот и пришла им в голову интересная мысль — взять и поместить население вместе с домами, кузницами, мельницами и коровами за... мощные крепостные стены. Внутрь твердыни. Крепости. В переводе на английский "крепость" будет "Stronghold".



Жанр: GodSim/Strategy  
Издатель: Gathering of Developers  
[www.godgames.com](http://www.godgames.com)  
Разработчик: FireFly Studios  
Похожесть:  
Caesar, Settlers, Lords of the Realm  
Дата выхода: Сентябрь 2001 года  
Системные требования  
Не объявлены  
Мультиплеер:  
Интернет, локальная сеть  
[www.godgames.com](http://www.godgames.com)

## Оборонная промышленность

На ровном месте, взяв на себя руководство парой чернорабочих и употребив в дело некоторые ресурсы, вам предстоит построить

замок с развитой инфраструктурой и сильной армией. Природа предоставит несколько типов сырья, а вам надо будет построить мастерские для его переработки в различные виды продукции, обеспечивая население товарами и пищей. По мере роста замка в нем будут прибывать население, из которого вам рекрутируются новые рабочие, солдаты и ремесленники. Все ремесленники находятся



друг с другом в тесной связи. Экономической, разумеется. Например, пекарь делает еду для кузнецов, а те, в свою очередь, производят оружие для солдат. Ваш успех замкостроителя наглядно отражается в виде показателя благосостояния жителей. Вряд ли голодные и нищие рабочие будут охотно вкалывать, а недоедающие солдаты — хорошо воевать. Зависит этот показатель в основном от размера налогов и обилия пищи. Которое, в свою очередь, зависит понятно от чего. На подобных цепочках будет построена местная экономика; как видите, пример Settlers заразителен.

Боевые действия принципиально отличаются от стереотипных для RTS. Здесь вы не увидите никаких сражений в чистом поле, да и количественное соотношение войск часто будет

не в вашу пользу. А все почему? Потому что Stronghold. Крепость. Твердыня. Будем играть в оборону. Отсюда пляшет вся дальнейшая стратегия. Придется много времени уделять строительству оборонительных сооружений: стены, сторожевые башни, рвы с водой — без них замок будет мертв в считанные секунды. Особо хочется отметить стены. Это не те жалкие заграждения в Age of Empires, которые несколько всадников сносили, как "Камаз" велосипедиста, а реальные, в натуре, стены, за которыми можно надежно укрыться от неприятеля — проломить их способна лишь катапульта. Само собой, осаждающие, не будь дураки, захотят вскарабкаться наверх и помочь защитникам открыть ворота. Но здесь их поджидают сюрпризы. Какие — см. в любом историческом фильме с осадой замка.

## "...но сам процесс"

Не слишком ли крут в плане сложности выйдет геймплей? Одновременно следить за сложным хозяйственным аппаратом и не забывать лить смолу на головы осаждающим — тут самому неплохо бы две головы и три-четыре руки занять.

Однако "Сеттлеры" и тут спешат на помощь. По сложившейся традиции, после постройки пекарни пекарь сам выйдет на работу; при наличии муки носильщики без лишних понуканий доставят ее с мельницы; а сытый кузнец в три дня выполнит пятилетний план по выковке мечей. Зато от управления войсками никто вас не избавит. Размещение патрулей на стенах замка, расстановка стрелков

● Как у них там все тесно!  
Каждый квадратный метр на счету.



● В связи с необходимостью грамотно отбивать осаду нужен либо умный AI, либо элементы прямого контроля (direct control).

в сторожевых башнях, ремонт стен и забота о здоровье осаждающих — ваши прямые обязанности.

Когда атаки тех, кто внизу, под стенами, утомят вас своим однообразием, настанет время для смелой вылазки. Утопив последнего из нападающих во рве, можно будет вернуться к мирным будням.

## Из искры возгорится

Графика напоминает AoE, но оставляет ее далеко позади по части детализации. Скриншоты хочется рассматривать через лупу — настолько много мелких деталей. Изометрический вид с любой из четырех сторон, возможность залезать любопытным глазом внутрь любого здания (интересно, а женщины будут?), маленькое окошко непосредственного наблюдения за произвольно выбранным гражданином и большое окно стратегического вида, показывающее сразу весь огромный замок.

Судя по обрывочным сведениям, деталей в геймплее будет еще больше, чем в графике.

80 типов различных зданий; эпидемии чумы; рабочие, трескающие эль, и стража, препровождающая буйного пьяницу в кутузку для коррекции поведения; возможность пообещать населению праздники каждую субботу для повышения собственной популярности; словом, просто подробнейшая симуляция жизни замка.

Красиво, необычно и, несмотря на все аналогии, не так, как в Settlers, Caesar, Theme Park и Lords of the Realm. Кто знает, не ожидает ли нас рождение нового сериала? ■

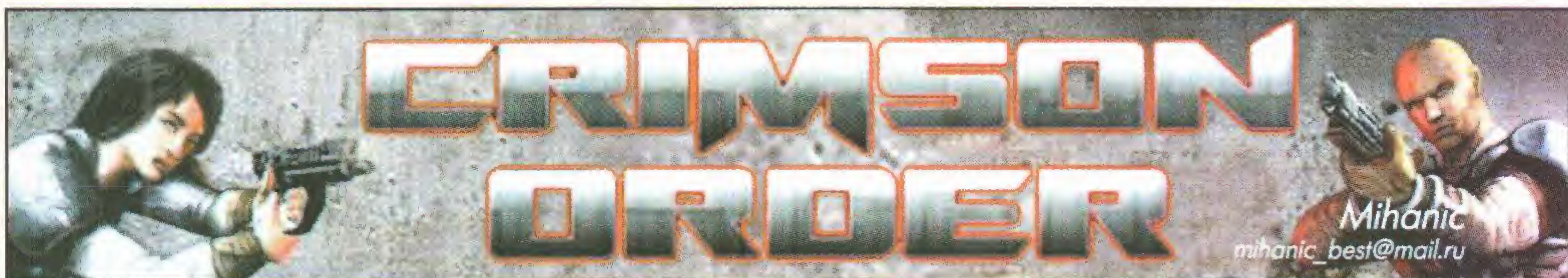
БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

40%

Появления достойного конкурента "Сеттлерам" и "Цезарю".





**Эх, Техас! Мир ковбоев и индейцев, мир салунов и родео, мир, в котором за хорошую лошадь отдавали (и забирали) жизнь, а два столетия назад за бутылку виски могли продырявить голову!.. Мирок из серии "спасайся кто может", в общем.**

**Сейчас Техас, конечно, уже не тот, что раньше. Умер Грязный Гарри, ковбои, нарастив животы, превратились в обычных фермеров, а на месте салуна расположился офис одной маленькой, но очень амбициозной компании Kinesoft, в стенах которой еще витает буйный дух ковбойских предков. Оттуда, из стен, нас скоро порадуют новой чумовой игрой в жанре Action/Tactical Strategy под названием Crimson Order.**

**Если раньше смесь экшена с тактической стратегией была в новинку, то сейчас этим уже никого не удивишь. Каждый разработчик пытается переплюнуть другого — в основном за счет увеличения реалистичности геймплея. То оружие настоящее впихнут, то движений новых добавляют... А прогресс — нулевой. Kinesoft пошли по другому пути: основной упор падает не на реалистичность (которую, впрочем, тоже не обделили), а на Action.**

## Марк Профет — ответ землян

Чем в большее количество игр я играю, тем сильнее радуюсь, что люди живут не тысячу лет. Если верить компьютерным играм, то годиков так через двести-триста нас захватят инопланетяне, заразят злостным вирусом, от которого нет вакцины, раздавят метеоритом, а потом взорвут. Crimson Order гордо встает в один ряд с подобными же играми и следует в канве столь же оптимистического подхода к будущему человечества.

На богатую и обширную земную колонию позарились некие Тан'Хары. Они ее захватили и моментально распродали с молотка. Теперь прицеливаются на Землю. Спасения нет, человечество влипло капитально. Что же делать? Конечно, надо искать супергероя. Встречайте — Марк Профет, человек, который вместе с двумя напарниками будет освобождать нас от бесчинствующих гуманоидов. Оперативно выслан с Земли (чтобы, не дай бог, не спасти кого-нибудь прямо там) для расправы с инопланетянами. Вместе с Марком нам предстоит организовать бунт в одной из колоний и продемонстрировать Тан'Харам места зимовья раков.



личность и отдать ей приказ. Kinesoft нашла свой путь решения проблемы.

Перед входом в еще не освоенную область игрового мира вы сможете отдавать серию различных команд коллегам по отряду. Например, открыть дверь, спрятаться за углом и держать позицию. Дальнейший успех боя будет зависеть именно от правильно

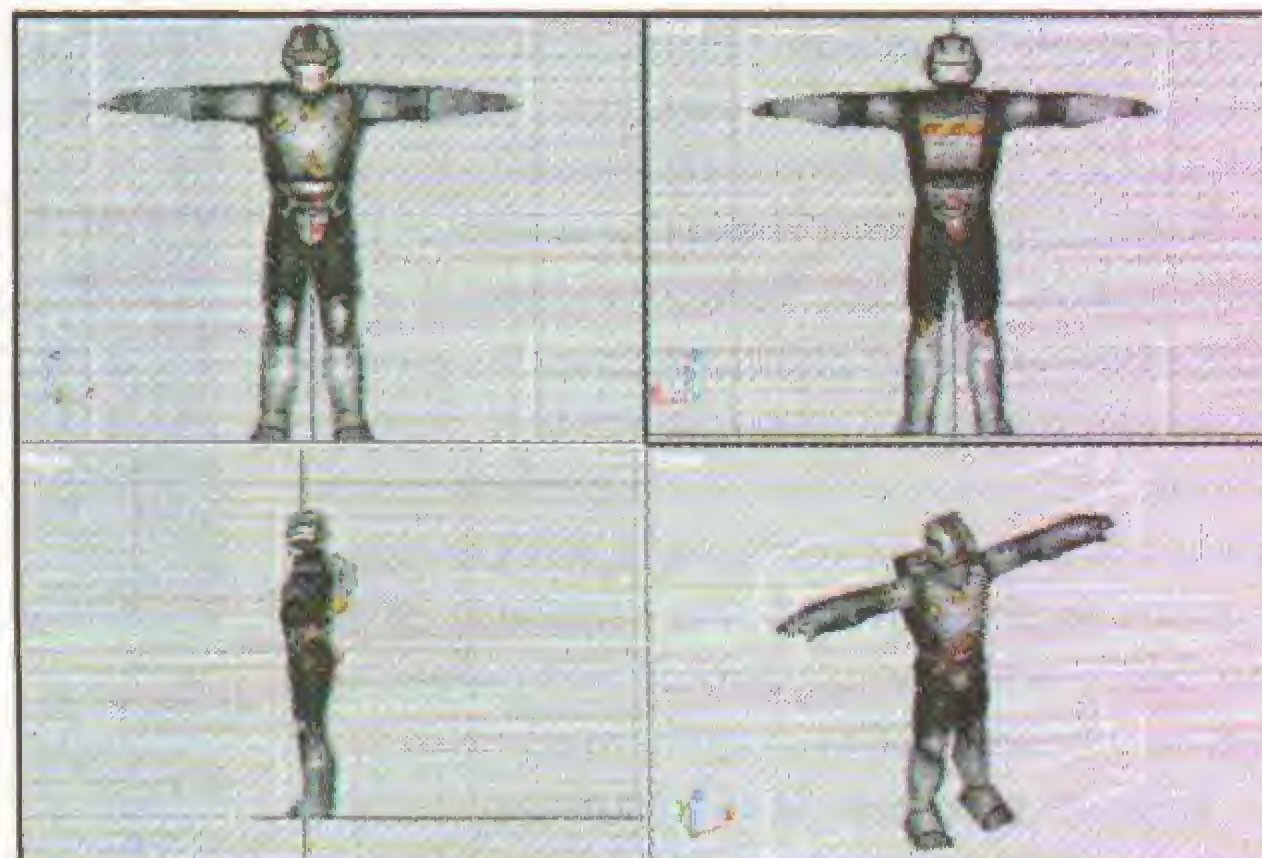
Жанр: Action/Tactical Strategy  
Разработчик: Kinesoft  
[www.kinesoft.com](http://www.kinesoft.com)  
Издатель: Не объявлен  
Похожесть:  
Ближе всего Incubation  
Дата выхода:  
Март 2001 года (сомнительно)  
Системные требования  
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.  
Рекомендуется:  
PII-450, 128Mb, 3D уск. с 32Mb

заданной комбинации и последовательности команд. Камера способна работать под любым углом, а при приближении врага она автоматически фокусируется в области предполагаемого локального конфликта и следит за ним вплоть до смерти одного из участников. В случае если разыгрывается одновременно несколько батальных сцен, камера поднимается вверх на довольно значительное расстояние, демонстрируя поле боя целиком.

Игра поделена на 12 миссий, которые, в свою очередь, состоят из мини-заданий. За-

## Все для народа. Почему опиум?

Первым делом для народа предлагают вид от третьего лица, со всеми втекающими и вытекающими последствиями. Обычно в таких случаях управление напарниками становится просто ужасным — приходится постоянно вертеть камеру, чтобы наконец-то навестись на нужную



...Впрочем, нельзя судить о графике, пока та находится в зачаточной стадии.



Взрывы и модели из редактора меня не впечатлили...





дания вскормлены на молоке десятка предшествовавших игр подобного рода и по-сему не блещут разнообразием. Уничтожение конкретного противника, отключение электричества "на объекте", спасение заложника...

Способы выполнения определяют-ся игроком наравне с дизайнерами миссий. Предполагается раздолье и для любителей шпионской тактики, и для тех, кто не прочь в погоне за добычей выжечь два-три квартала. Представьте: стоит толпа охранников. Их, конечно, можно превратить в "груз 200", а можно с помощью компьютера включить сигнализацию на другом конце карты, и все побегут смотреть, что случилось.



А мы тем временем тихонько обделаем свои делишки и будем таковы. Предстоит в течение всей игры выбирать, что в данной конкретной ситуации предпочтительнее, — думать или стрелять, — выстраивая с помощью комплекса команд соответствующую стратегию.

## В чем сила, брат?

В ружье сила, брат. У кого пушка круче, тот и сильнее. Все оружие в Crimson Order

делится на две категории: "человеческое" (различные модификации реально существующих стволов) и коллаборатор (оружие инопланетян). Про последний разработчики ничего не говорят. Наверное, потому, что им страшно: такая разрушительная мощь сидит в этом самом коллабораторе. Зато достоверно известно: нигде не денутся



● Вот такой он, северный олень Тан'Хар. Не коллаборатор ли он держит в, с позволения сказать, руках?

разного рода апгрейды и модификации для улучшения мощности и точности в борьбе обретенных пушек.

Нет, не в оружии сила, брат. В прокачке сила: кто больше врагов на мясо пустил, тот и сильнее. Все персонажи игрока будут поделены на два класса: ветераны и новички. Новички имеют ряд недостатков по сравнению с ветеранами: они чаще мажут, медленнее заряжают обойму, впадают в панику от повышенной концентрации пуль в атмосфере (а коллаборатор им вообще лучше не показывать), да и скорость передвижения у них не такая, чтобы спринт бегать.

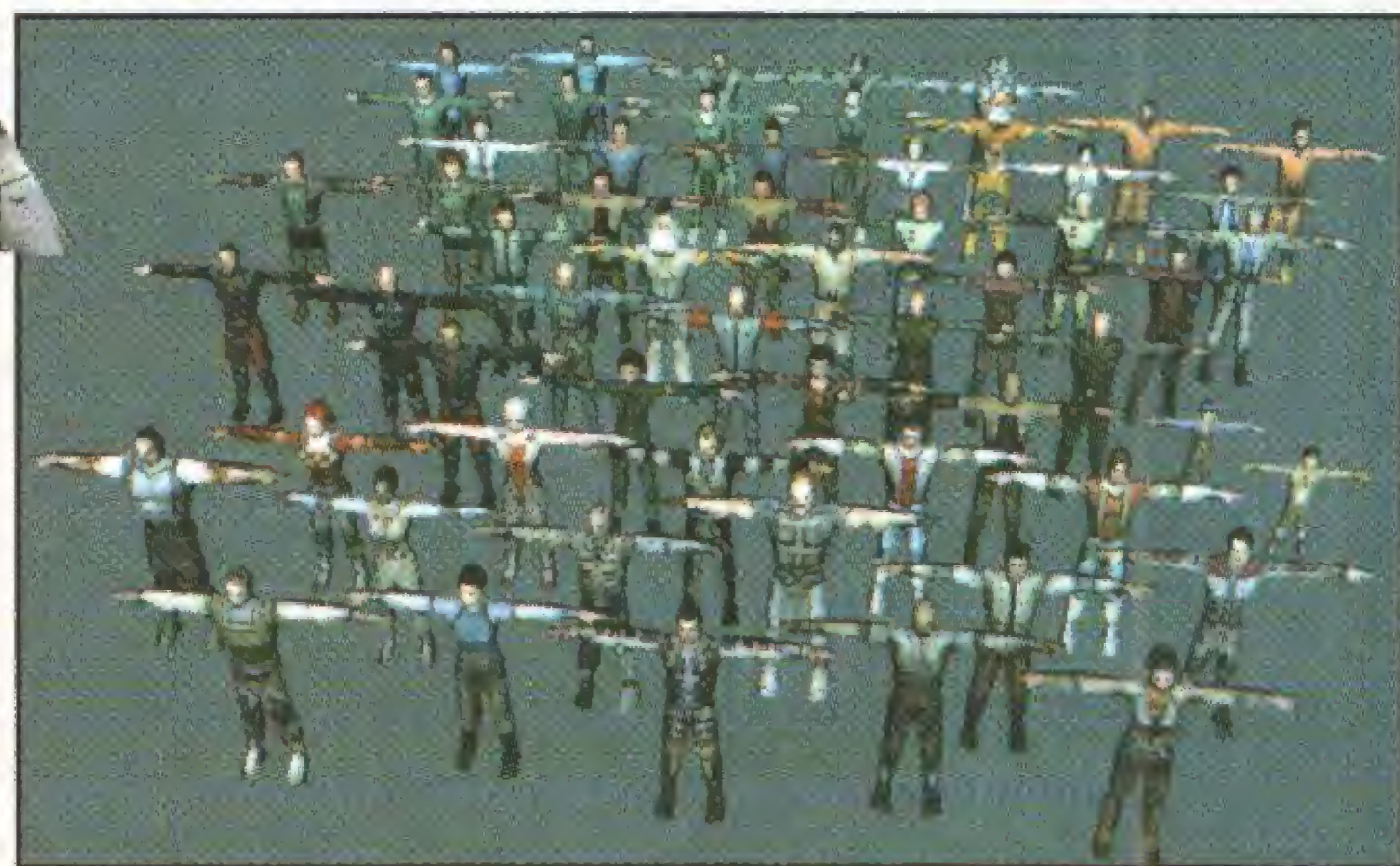
Дабы стать ветераном, персонажу требуется наработать определенный стаж. Стаж, условно говоря, измеряется в миссиях. Скажем, вам удалось нанять десять человек, но в миссии могут участвовать только трое, включая главного героя. Эти трое выжили, успешно завершив миссию, и получили свой полкило стажа. Зато на другую миссию раз-

решат взять пятерых. Из которых как минимум двое, понятно, будут не нюхавшими портянки салагами.

Помимо ранга, каждый персонаж будет обладать определенным набором характеристик — сила, скорость, меткость. В общем, ничего нового. Но вот что интересно: Тан'Хары тоже не дураки побаловаться с характеристиками. И внешне ничем не отличающийся от прочих мерзкий гуманоид может породить куда больше проблем, чем его менее подготовленные ко встрече со свирепыми землянами сородичи. Аналогичная методика реализована в Jagged Alliance.

## Банда на банду

В последнее время становится традицией приклеивать к играм редакторы персонажей. В Crimson Order подвергать правке можно будет абсолютно любые части тела



героя. Из Марка можно сделать кого угодно, от мистера Олимпия до сморчка размером с вашего учителя химии.

В многопользовательском режиме вы сможете играть как за учителей химии, так и за Тан'Харов. Режимы стандартные: Cooperative, Deathmatch и CTF. Интересно — в мультиплеере мы тоже будем определять заранее ходы бойцов?.. Если так, то все повеселятся.

Вместо рассказов о графике, о которой пока просто нечего рассказывать (еще нет даже игровых скринов, один арт), сообщу другие интересные сведения. Для разработки тактического режима компания пригласила в качестве консультантов/моделей ребят из S.W.A.T., с помощью которых и делались все движения персонажей. Так что Марк Профет будет двигаться как какой-нибудь Джон Смит, отличник боевой и политической. Motion Capture, понимаешь... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

75%

Техасская версия R6 и S.W.A.T. 3, да с фантастическим антуражем! Почему бы и нет?!



## Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance



Жанр: Action/Adventure ● Издатель: Red Storm ● Разработчик: Red Storm ● Похожесть: Urban Chaos  
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Самая продаваемая новелла госпожи Маккефри. То, что про инопланетян, захвативших Землю, и про сопротивление, которое с ними борется.

**Как играть** > Ходим, болтаем, стреляем, решаем паззлы и таким образом выполняем миссии, продвигаясь по сюжету. На дело выходит от одного до трех игроков. В последнем случае можно управлять каждым в отдельности и объединять их в отряд. Но персонажи ведут себя вызывающе тупо, застывая на месте для совершения любого, даже самого элементарного действия.

**Rulezz** > Сюжет — лучшее, что есть. Правда, его поругивают за вторичность, но это не смертельно.

**Suxxxx** > Помните, как шустро бегал Rogue Spear (именно на его движке сделана игра) у вас на машине? Забудьте. Игра тормозит даже на компьютере с GeForce 2. Тормозами дело не оканчивается — к ним присоединяются глюки. Но если вас не остановят ни глюки, ни тормоза и вы все же сядете играть в First Resistance, то откроете для себя вполне стандартный Action/Adventure с массой огрехов.

**Прикол** > Тенденция делать отстойные игры по известным кинофильмам наблюдается давно. Отстойные игры по известным книгам случаются реже. Новаторство?



4,5

ДОЖДАЛИСЬ? Читавшие книгу, возможно, получают удовольствие, но большинству игра вряд ли придется по вкусу.

## B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth



Жанр: Авиасимулятор ● Издатель: Microprose ● Разработчик: Wayward Design ● Похожесть: B-17  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 128(256)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Реинкарнация знаменитого и непревзойденного хита 386-486х машин. "Во были времена!" (с) "Брат 2".

**Как играть** > Как в первую часть. Есть громадный самолет B-17, он же "Летающая крепость". У него есть куча пулеметов и есть бомболюк. Есть команда, которая всем этим делом управляет. Мы можем играть за каждого члена команды. Однако любого из членов команды могут убить. Некоторые члены команды могут подменять друг друга, но далеко не все. А цель миссии — долететь и разбомбить нужный командованию объект (точнее, ненужный, раз уж бомбить). В дело вмешиваются истребители и стационарные зенитные орудия. Причем как наши, так и вражеские.

**Rulezzz** > Графика — загляденье. Как только начинается заварушка... Небо окрашивается в черный цвет — дым от подбитых двигателей B-17 и падающих истребителей... Атмосфера проработана великолепно. Начинается зенитный обстрел, снаряды вышибают твоих напарников, а ты борешься с мыслью, что скоро наступит твой черед...

**Sux** > Долговато разбираться в управлении. Но это и не недостаток даже.

**Прикол** > Известный факт: B-17 — очень устойчивая машина, которая может держаться в воздухе даже при выходе из строя трех двигателей.



9,0

ДОЖДАЛИСЬ? B-17 отшлифован до идеала. Почти шедевр в мире авиасимов.

## Battle of Britain



Жанр: Авиасимулятор ● Издатель: Empire ● Разработчик: Rowan ● Похожесть: MiG Alley  
Системные требования: PII-300(450), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Модем, локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Очередная игра от Rowan Software, т.е. — автоматически классика жанра. В 99-ом году Rowan выпустила авиасим MiG Alley, посвященный войне в Корее. Он имел большой успех, несмотря на массу глюков в мультиплеере. Сразу после выхода MiG Alley разработчики объявили о начале работ над Battle of Britain, в то время как народ просил довести до ума предыдущий продукт. Rowan пошли против воли народа.

**Как играть** > Вы будете смеяться, но как в MiG Alley. Да, разные эпохи, разные самолеты — там летали на "МиГ-15", здесь на "Спитфайре", но напоминает предшественника до боли. Поведением самолетов, применяемой тактикой, оружием...

**Rulez** > Качественный AI, визитная карточка Rowan. Правильные заходы врага в хвост, не менее правильное его (врага) реагирование на аналогичный маневр с вашей стороны. Пилоты иногда тормозят, конечно, но общая картина радует. Далее, стратегическое планирование доступно с самого начала; кампания динамическая и увлекательная. Проходить можно за обе стороны.

**Sux** > Графика мало изменилась со времен MiG Alley и не дотягивает до уровня того же B-17.

**Прикол** > Не собирается ли Rowan пойти по стопам создателей Tomb Raider... Что, страшно стало?



7,0

ДОЖДАЛИСЬ? Перекройки МА под времена Второй Мировой. Вполне качественный продукт, но ничего нового.



## Blair Witch Project Volume 3: Elly Kedward



Жанр: Horror ● Издатель: G.O.D. Games ● Разработчик: Ritual Entertainment ● Похожесть: Blair Witch 1, 2  
Системные требования: PII-300(450), 32(128)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Кинофильм, которому посвящена серия Blair Witch. Ну и, разумеется, Nocturne, на движке которого игра построена.

**Как играть** > Как и во вторую часть (но не как в первую!) — бегать и стрелять, попутно болтая с NPC о погоде на завтра и ценах на скальпы ведьм.

**Rulezz** > Все три игры Blair Witch Project связывает хитро переплетенная история, которая рассказывается как бы в обратном временном порядке. То бишь в третьей части мы узнаем не "что там дальше", а что было задолго до событий первых двух игр. Ведь каждому, кому пришлось по душе история про ведьму из Блэр, интересно будет узнать ее корни. Третья часть позволяет нам сделать это.

**Suxxxx** > Напрасно G.O.D. поручили третью часть проекта ритуаловцам — могли бы догадаться, чего следует ожидать от конторы, которая специализируется на экшенах. После великолепного ужасика, каковым являлась первая часть, нам выдали на-гора туповатую стрелялку от третьего лица. Горький опыт второй части Ritual почему-то не учли — сроки-то у нас важнее всего, когда там переделывать?!

**Приколись** > Самая качественная и длинная игра из серии — первая. Несмотря на то, что на создание второй и третьей частей времени ушло больше. Парадокс?



7,5

ДОЖДАЛИСЬ? Дождались окончания интереснейшей истории, причем история явно интереснее окончания.

## Counter-Strike



Kay : 100(Health)

Жанр: Тактический 3D Action ● Издатель: Sierra Studios ● Разработчик: The CS Team ● Похожесть: Не он, а на него  
Системные требования: P-200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Мод для Half-Life, за последние 1,5 года вознесшийся на вершины славы. Изначально — любительский. Дорос до коммерческого.

**Как играть** > А существуют люди, которые этого не знают?

**Rulezzzzzzz** > Полнейший. Самая популярная игра в клубах по всей России (90-95% играют только в нее). Увлечение Каунтером напоминает массовое помешательство. Вообще, с появлением Half-Life жанр 3D Action раскололся на мультиплеерные (Quake III, UT) и чисто сингловые (Thief, Hitman) игры. Затем наметился раскол мультиплеерных на реальные, где оружие убивает с одной пули (довесок к Kingpin, например, или Action Quake), и фантастические (те же Q/UT). Параллельно почву реализма пытались окучить спецназовские симы R6, SpecOps, Delta Force. Не особо удачно. Идеальный вариант нашелся только в чистом 3D экшене Counter-Strike, базирующемся на гениально продуманной командной игре и вносящем интеллект в идею туповатого отстрела врагов как самозели.

**Sux** > Староватый движок. Впрочем, графика C-S своим аскетичным реализмом даже симпатичнее, чем технологичные UT или Quake III. Она правдива.

**Прикол** > Некоторые сайты/журналы поспешили наваять рецензии по случаю выхода v.1.0. Цель данной статьи — посмеяться над теми, кто ставит рейтинг ниже максимального.



10,0

ДОЖДАЛИСЬ? Самая революционная игра года. Нечто сродни пожару на болоте.

## Crime Cities



Жанр: Action ● Издатель: Eon Digital Entertainment ● Разработчик: Techland ● Похожесть: G-Police, Quarantine  
Системные требования: P-233(PII-400), 32Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть ● Сколько CD: Два

**В основе** > Польский долгострой, компиляция идей G-Police и Quarantine.

**Как играть** > Есть летающая машина будущего с дизайном в стиле 60-х и город, где она летает. Миссии по транспортировке, уничтожению, сопровождению... Выполняем миссию — получаем вознаграждение и продвигаемся по сюжету. На полученные барыши апгрейдем свой агрегат (обвешиваем его пушками разных калибров).

**Rulezz** > Сюжет хорош своей нелинейностью. Летим куда хотим. Музыка великолепна, как и ролики, наполняющие игру. Города огромны, внешне и по духу напоминают Blade Runner и The 5th Element. Атмосфера передана не хуже, чем в том же Blade Runner.

**Suxxxx** > Графика, графика и еще раз она. Уродские дома и машины, сделанные по принципу "два полигона на брата", ужасные эффекты и... можно продолжать до бесконечности. На что разработчики надеялись, выпуская игру с такой графикой в конце 2000 года?! Даже вышедший в конце 1997-го G-Police был куда краше! Картину портит еще и кривое, ни на что не похожее поведение автомобиля.

**Приколись** > Жизнь города реализована с высокой точностью — даже рекламный спам тут бытует!



6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Три года назад игра была бы хороша для всех, а сейчас — продукт съедят лишь фанаты киберпанка.



## Dracula 2 / Дракула 2: Последнее прибежище



Жанр: Квест ● Издатель: Wopadoo/“Руссобит-М” ● Разработчик: Index ● Похожесть: Dracula, Myst, Faust  
Системные требования: P-166(200), 16(32)Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два

**В основе** > “Дракула 1”, как ни странно это звучит. Вторая часть начинается там, где столь резко и загадочно оборвалась первая, поэтому не факт, что происходящие вокруг события будут вам до конца понятны.

**Как играть** > По содержанию “Дракула 2” — классический квест от первого лица в стиле Myst. Перемещаемся мышью по экранчикам, собираем предметы и применяем их потом для решения паззлов.

**Rulezz** > Очередная, но все же интересная история про графа Дракулу, его приспешников и тех, кто им противостоит. Отрисовка персонажей выполнена на отлично. Музыка завораживает, и атмосфера строго в стиле вампирских историй.

**Suxxxxx** > Элементарные квестовые дурасти: лишенные логики головоломки и сбор всех предметов подряд с надеждой на то, что в будущем пригодится. И ведь пригождается же! Зато интерес стремительно убывает вместе с нарастанием количества решенных задач. Поиск активных зон экрана тоже не добавляет прелести геймплею. Еще — грубая анимация, убийственные в своей пикселизованности бэкграунды, расшатанная озвучка и нелепые диалоги.

**Приколись** > Некоторые экранчики “объемны” и позволяют оглядеть все окрестности.



6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Фанаты, так и не узнавшие из первой части, чем все кончилось — да. Остальные и не ждали.

## Far Gate (The Rift)



Жанр: RTS ● Издатель: Microids ● Разработчик: Super X Studios ● Похожесть: HomeWorld  
Системные требования: PII-300(400), 32Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Модем, локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

**В основе** > The Rift был некогда заявлен как HomeWorld-киллер. Потом разработчики, смекнув, что силенками с HomeWorld ихнему детищу не тягаться, замаскировались и сменили название игры на Far Gate. Не спасло.

**Как играть** > Примерно как в HomeWorld, но ближе к C&C. Объясню. Разворачиваем фабрику (основная конструкция) поближе к астероидам, добываем оных побольше (и где я уже это видел?), попутно обвешивая фабрику новыми модулями и турелями. Далее замусориваем прилегающие территории другими “зданиями” и громим противника. Все.

**Rulez** > Честно говоря, единственная более-менее достойно реализованная вещь — это графика, да и та особо не помогает, несмотря на красивые туманности и прочие эффекты, корабли убоги, а текстуры на них вызывают нехороший для пищеварения рефлекс. Даже пропорции между кораблями и планетами соблюдены, мягко говоря, плохо.

**Suxxxx** > Первое, с чем вы повстречаетесь, это кривейший интерфейс и донельзя раздражающая музыка. Если дальше захочется играть, то перед вами всплывет еще и полсовый сюжет с тупейшими диалогами.

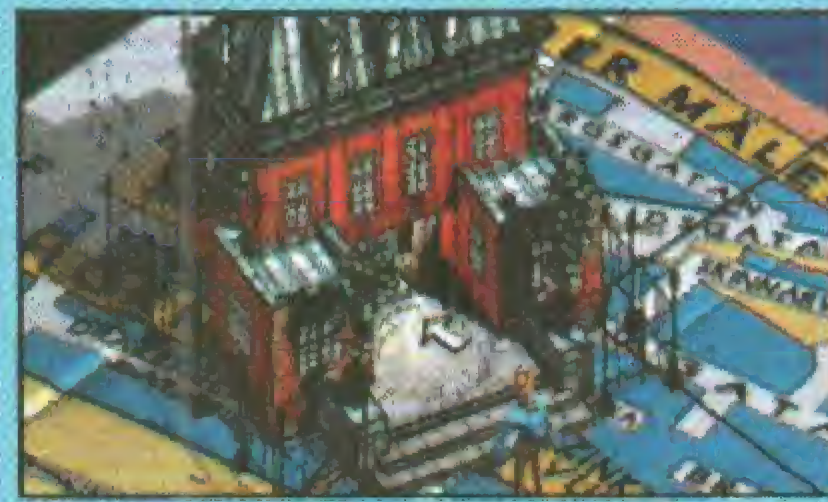
**Приколись** > Будет крайне прикольно, если игра все же кому-то понравится.



3,5

ДОЖДАЛИСЬ? Да. Такому Far место в том Gate, где солнце не светит.

## Globetroofter



Жанр: Эээ... туризм! ● Издатель: Vision Park ● Разработчик: Vision Park ● Похожесть: Нету  
Системные требования: P-200(PII-300), 32(64)Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

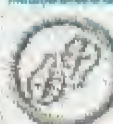
**В основе** > Вам хотелось когда-нибудь отправиться в путешествие по миру с небольшой суммой в кармане? У вас есть шанс! Виртуальный Париж, конечно, оставляет несколько иное впечатление, нежели реальный, но кто знает, когда выпадет шанс полететь в настоящую Францию?.. А тут — пожалуйста.

**Как играть** > Перед вами расстилаются просторы... туристической карты. Выбираем город, куда хотим попасть, и, что характерно, туда попадаем. Потом “путешествуем” по городу — просматривая фотографии, тексты, “заходя” в отели... Можно было бы назвать игру простым справочником, если бы не одно “но”. Деньги — они кончаются. Их нужно зарабатывать. Работая, например, фотографом. И тратить — скажем, покупая карты городов. Вернее, можно и не покупать — достаточно зайти в отель и набрав, как нормальный русский человек, халявы, смыться, не поселившись в номере.

**Rulez** > Куча познавательной информации, которую к тому же можно закрепить с помощью теста и заодно подзаработать (один из способов получения денег в игре). К тому же, сей продукт может служить реальной картой туристу, если, конечно, у одного есть ноутбук, чтоб таскать ее с собой.

**Suxx** > Вроде игра, а вроде и нет.

**Прикол** > Все карты в игре — настоящие туристические.



ПРОИЗВОЛЬНЫЙ

ДОЖДАЛИСЬ? Вообще никто не ждал, но получась вполне симпатичная семейная игрушка.



## Ground Control: Dark Conspiracy



**Жанр:** Тактическая RTS ● **Издатель:** Sierra Studios ● **Разработчик:** Massive Entertainment ● **Похожесть:** Add-on к Ground Control  
**Системные требования:** PII-300(PIII-500), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

**В основе** > Expansion Set для Ground Control, как вы уже могли догадаться. Чего можно ждать от адда-она? Правильно, новых юнитов и миссий! Но ребята из Massive Entertainment пошли дальше и сделали целую дополнительную расу!

**Как играть** > Да все так же. Только сложнее гораздо — уже с первой миссии вам начинают скармливать пищу для мозгов. Если в оригинальном GC большинство миссий можно было отыгрывать как в обычной RTS, лишь иногда напрягая извилины, то здесь совершенно иная картина: одна ошибка отправляет все собранные отряды на свалку истории.

**Rulezzzz** > Тактика — всегда рулез. А когда она великолепно оформлена (что, к слову, бывает редко), так это вообще замечательно. Как мы все помним, оригинал был очень красив. Ну а адд-он еще более преуспел в деле услаждения глаза. Музыка, хоть и старая, по-прежнему приятна и отлично работает на атмосферу. Сюжет — прямое продолжение GC, что не может не радовать, всегда хотелось узнать, что там было дальше. Кстати, Massive уже всю называет GC сагой — к чему бы это?

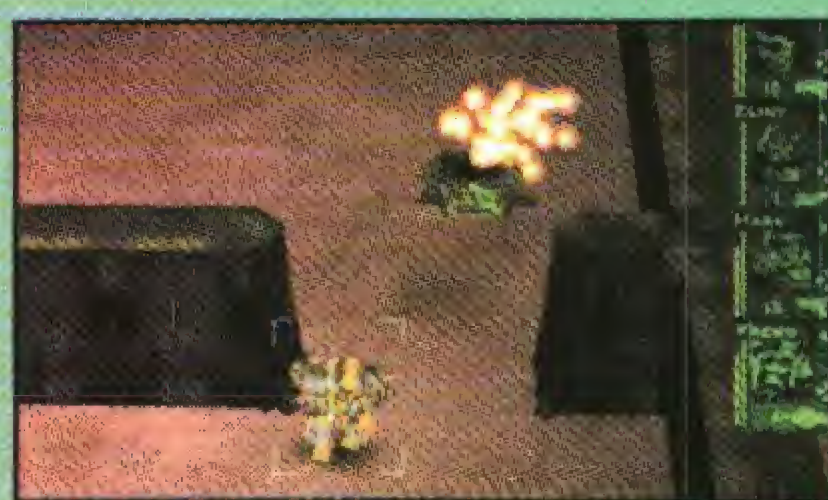
**Sux** > Игра по-прежнему одноразовая.

**Прикол** > Тут не до приколов — играть надо!

**9,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Еще как! Всем граундконтроловцам бежать в магазин.

## Gunlok



**Жанр:** Action/Strategy ● **Издатель:** Virgin ● **Разработчик:** Rebellion ● **Похожесть:** Robo Rumble, Commandos  
**Системные требования:** P-266(PIII-500), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Два

**В основе** > В конце наступающего столетия военные роботы в порядке профилактической зачистки сбросили с околоземной орбиты на Землю пару нейтронных, тройку плутониевых и горсточку атомных бомб. И фактически оказались единоличными властителями планеты. Выживших людей загнали в подполье. Но появился среди них один, пожелавший уничтожить ненавистные машины. Звали его Gunlok.

**Как играть** > Противостояние Ганлока и роботов напоминает боевые операции в Commandos. По мере прохождения к герою присоединяется несколько роботов, и вскоре мы воюем в составе отряда, где все роли четко распределены. Играть непросто — приходится считать каждый патрон, каждую гранату. Боеприпасов — кот наплакал. Зато почти всегда срабатывает трюк: оставить основные силы в засаде — послать Hark'a (робот) выманить врага — расстрелять врага.

**Rulez** > Графика неплохая, ибо движок тот же, что у AvP. Карты уровней — в полном 3D, камера планирует над ними, как валькирия.

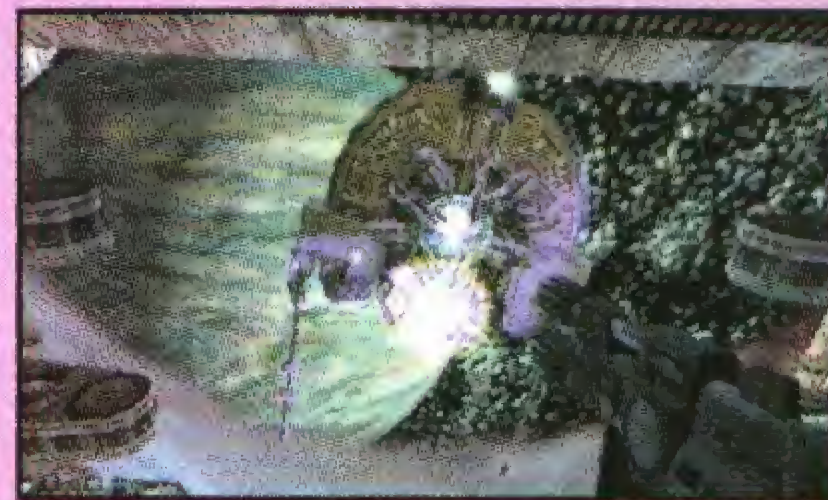
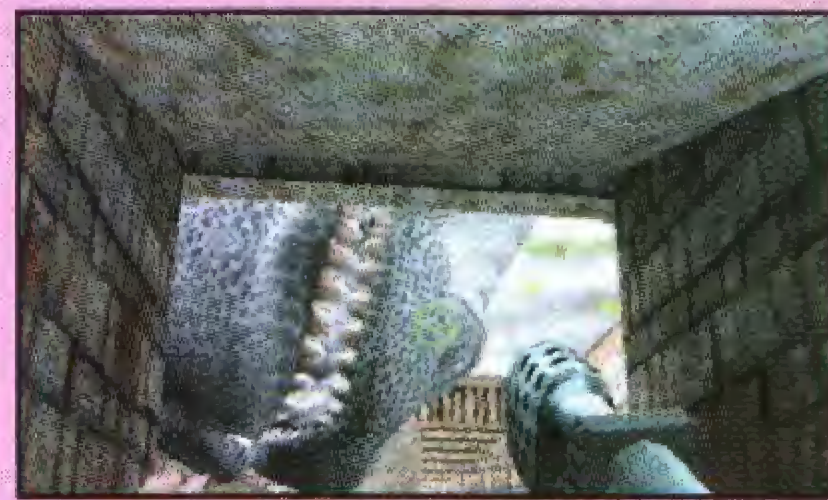
**Suxxxx** > С AI как у врагов, так и у вашей гол-команды дело туго. И с логикой дизайна уровней проблемы: переходы верхних уровней подчас полностью перекрывают то, что находится внизу.

**Приколись** > Анимация роботов напоминает движения тараканов.

**6,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Если вы соскучились без своих любимых Commandos — тогда играйте.

## Gunman Chronicles



**Жанр:** 3D Action ● **Издатель:** Sierra ● **Разработчик:** ReWolf ● **Похожесть:** Half-Life, Soldier of Fortune  
**Системные требования:** P-200(PII-300), 32Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

**В основе** > Half-Life и еще раз он. За основу взят не только движок, но и идеи вальвовцев. Вплоть до того, что некоторые дизайнерские решения в построении уровней напоминают оригинал. Взять хотя бы начальный ролик, где мы проезжаем в вагончике по своей базе...

**Как играть** > Как в обычный FPS: беги, не сворачивая (некуда), и стреляй по всему, что движется, кроме людей в белых халатах.

**Rulez** > Очень стильное оружие. Плюс каждая пушка стреляет более чем одним способом, для каждого из которых — своя анимация. Кроме обычной для 3D Action беготни, доведется покататься на танке. Потом, скриптовые сцены — это нечто. По количеству оных на квадратный км игрового пространства Gunman уделал папашу H-L в 10 с половиной раз. Межмиссионные силиконовые ролики тоже неплохи.

**Suxxxx** > Видимо, подумав, что успех "Халвы" был именно в скриптах, реалвильфовцы положили на все остальное. Сюжет — на любителя. Геймплей — одна стрельба. Уровни — бестолковые. Монстров пруд пруди, некоторые даже грызутся за право напасть на игрока... только все они на одну морду.

**Приколись** > По сути, Gunman — это мод для H-L, продающийся за отдельные барыши.

**5,5**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Нет. Gunman внушал надежды, но определенно не оправдал их. Хороший мод, плохая игра.



## Laser Arena



**Жанр:** Лазерный тир ● **Издатель:** ValuSoft ● **Разработчик:** TrainWreck Studios ● **Похожесть:** Quake  
**Системные требования:** P-166(200), 32Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** 1/6 диска

**В основе >** Пара приятелей, встретившихся однажды вечером и неожиданно нашедших в холодильнике ящик пива. Неизвестно, правда, когда они решили написать эту игру — до того, как выпили этот ящик, или в процессе.

**Как играть >** В Кваку все играли? Ну вот, что-то отдаленно напоминающее. Бегать по разноцветным коридорам (именно разноцветным, ввиду отсутствия текстур на стенах) и стрелять из одного-единственного лазера — вот и все. Нет, вру. Еще на уровнях есть jump'ады, как в Кваке, и различные руны, тоже как в Кваке.

**Rulez >** На персонажах есть текстуры!!! Возможно, к достоинствам стоит отнести большой выбор типов игры, но кому они нужны, когда перед нами такая игра.

**Suxxxxxx >** Дебильный дизайн уровней, тупейшие боты (за все недолгое время, проведенное за игрой, враг умудрился попасть в меня целый один раз!), графика из прошлого века (это не просто движок первого Quake, это ухудшенный движок первого Quake), задалбливающая музыка — в общем, все составляющие настоящего отстоя. А еще крови нет — ведь у нас лазерный тир!

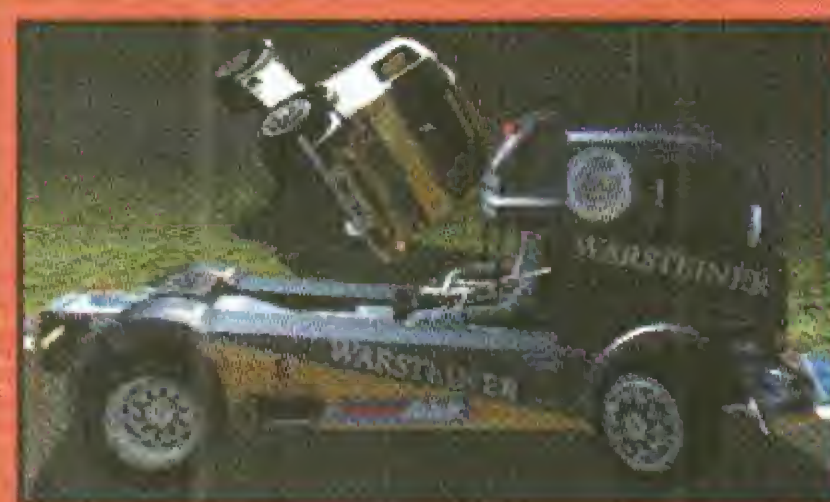
**Приколись >** Такая игра вышла в наше время. Вот уж действительно — прикол!



**-273**

**ДОЖДАЛИСЬ? Именно. Демку видели на прошлом диске? Вот этого и стоило ждать.**

## Mercedes Benz Truck Racing



**Жанр:** Автогонки ● **Издатель:** THQ ● **Разработчик:** Syntec ● **Похожесть:** "Дальнобойщики" (отчасти)  
**Системные требования:** PII-300(PIII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

**В основе >** Лицензия от Mercedes Benz и старания немцев из Syntec. Гонки на больших грузовиках.

**Как играть >** Вот все видели Grand Prix 3 Джеффа Крэммонда? То же самое, только на грузовиках. Я к тому, что игра для хардкорных симуляторщиков. Любое нарушение правил строго карается, реальная физика не прощает ошибок. Проходим квалификацию, становимся на старт и начинаем нарезать километры по трассе. Большинство трасс срисовано с реальных, а значит, в их грамотности сомневаться не приходится. Ездить мешают не только соперники, но и погода: когда сначала проходит проливной дождь, а потом в воздухе повисает туман, управлять становится смертоубийственно сложно.

**Rulezzzz >** Первое, что вы увидите, — графика, и она — рулез. Физика реальна — стоит лишь посмотреть, как заносит пятитонного мастодонта, неудачно вошедшего в поворот. И что самое главное, модель повреждений великолепна — ведь именно ради столкновений несколько миллионов европейцев ежегодно посещают эти гонки. Для них они как NASCAR для американцев.

**Sux >** Игра с очень большим аппетитом поглощает системные ресурсы, и к указанным минимальным требованиям надо относиться с юмором.

**Прикол >** Люди, это симулятор — какие приколы!



**8,0**

**ДОЖДАЛИСЬ? Те, кто любит настоящие симуляторы, — точно. Остальные — по вкусу.**

## No Escape



**Жанр:** Action/Arcade ● **Издатель:** Funcom ● **Разработчик:** Funcom ● **Похожесть:** Quake III: Arena, Unreal Tournament  
**Системные требования:** P-233(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

**В основе >** Ваша задача, как участника ТВ-ристалищ будущего, проста как три копейки: вытрясти из соперников как можно больше денег, применяя для вытрясания новейшие виды вооружений.

**Как играть >** Deathmatch с видом от третьего лица. Бегаем разными прикольными персонажами по круглым планетам и отстреливаем соперников-ботов. Из них вываливается валюта, которую также можно и нужно собирать на уровнях. В сингле всего один вид единоборств — на выживание денег из соперников за ограниченное время (победит богатейший!). Но ни разу на протяжении всех 18 уровней нельзя будет сохраниться! И это при четырех жизнях. Вряд ли кто-то выдержит сингл. Зато в мультиплеере — целых 7 режимов. Помимо No Escape, здесь представлены три вида дефматча, CTF, TAG и Countdown. В последнем каждому за спину цепляют ранец с атомной бомбой и таймером на 30 секунд, и пока оно не взорвется, вы должны вынести как можно больше соперников.

**Rulezz >** Крайне оригинальная идея плюс жестокий стейк над американской культурой.

**Sux >** Играть в мультиплеер не с кем — Интернет-сервера пусты, а дома вы вряд ли наберете нужное количество машин. В минуса идет и средняя графика, и несовершенное управление.

**Прикол >** Вся игра — для тех, кто поймет.



**7,0**

**ДОЖДАЛИСЬ? И хочется, и колется, и мама не велит. Но все же стоит дать приз за оригинальность.**



## Thandor: The Invasion / Вторжение: Выжженная Земля



Жанр: RTS ● Издатель: Innonics/JoWood Productions/"Бука" ● Разработчик: Planet 4/"Бука" ● Похожесть: Любая 3D RTS  
Системные требования: PII-250(450), 64(128)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Великая древняя раса Golrath вдруг начала поработать одну планету за другой. И поработили бы всех, если б остальные расы не заключили альянс да не разнесли их к чертовой бабушке. Прошло много лет после победы над захватчиками, бывшие союзники со скуки перессорились и наехали друг на друга. В общем, попка — она и в RTS попка.

**Как играть** > Как обычно. Развиваемся, клепаем юнитов и затираем всех. Игровые решения и интерфейс имеют много дыр, которые, казалось бы, уже давно залатаны за долгую историю развития жанра... видимо, сказывается тот факт, что разработка началась еще в 1996 году.

**Rulez** > Местный AI приятен — любит пушек перед носом понастроить, да и соскучиться сильно не дает. Эффекты в самый раз, неплохой ландшафт, юниты при полигонах, ну а в остальном — по мелочевке. Перевод от компании "Бука" может усилить положительный эффект, но из разряда середняков игру вряд ли вытянет.

**Suxxxxx** > Обещали 60 юнитов. Есть. Такая-то машинка с легким пулеметом, такая-то машинка с тяжелым пулеметом, такая-то машинка с... В общем, вы поняли.

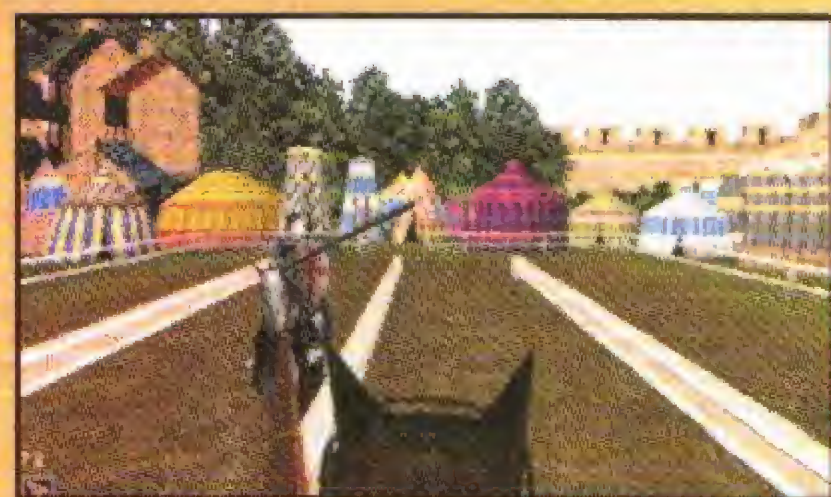
**Приколись** > Минимальные требования — это прикоп. Не прикоп — рекомендуемые.



6,5

ДОЖДАЛИСЬ? Поиграть можно, но за то, что вы получите море удовольствия, ручаться не могу.

## Timeline



Жанр: Action/Adventure ● Издатель: Eidos Interactive ● Разработчик: Timeline Computer Entertainment ● Похожесть: Jedi Knight, Thief  
Системные требования: PII-266(400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Сюжет по книге известного писателя Майкла Крайтона. Специальный агент по разрешению проблем с путешествиями во времени спасает горе-профессора, застрявшего в средневековой Франции.

**Как играть** > Action от первого лица с элементами квеста. Эти элементы сводятся к решению элементарных головоломок. Продвижение затрудняют аркадные вставки. Например, покинуть горящий город верхом на лошади, пока городские часы не отбили двенадцать ударов. Часто приходится драться с заносчивыми рыцарями. Фехтуем мечом, пока рыцарь не сдастся. А он сдастся, ибо фехтует далеко не как Д'Артаньян. Можно ударить со спины электрошоком — это пока вас не заметили. Лук со стрелами почти не используется.

**Rulez** > Оригинальность концепции. Ну и графика — сносная, местами thief'оподобному движку удаются весьма поэтичные виды.

**Suxxxxx** > Крови нет. Убить никого нельзя. Даже свою напарницу-гида Кейт, безумно раздражающую идиотскими подсказками по поводу решения головоломок. Игра проходится примерно за три часа без особого напряжения мысли. И где тут обещанный "развитый сюжет"?

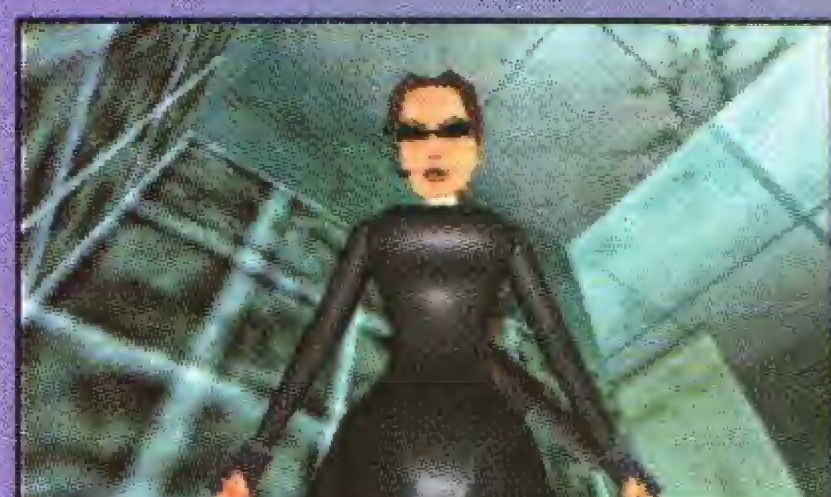
**Приколись** > К удару в пах противники просто не готовы — так можно замесить любого.



6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Те, кто бредит романтикой средневековой Франции. Если вас устроят три часа романтики...

## Tomb Raider Chronicles



Жанр: Action/Adventure ● Издатель: Eidos Interactive ● Разработчик: Core Design ● Похожесть: Tomb Raider 1-4  
Системные требования: PII-266(350), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Очередная серия компьютерной мыльной оперы. На этот раз предлагают окунуться в разные события из жизни Лары Крофт, в частности, что интересует фанатов, в ее юность.

**Как играть** > Да все так же. Прыгнули, перекатились, врагов поубивали, паззлы порешали и дальше побежали.

**Rulez** > При всей заезженности темы, Core Design удается каждый раз придумывать что-то интересное — пусть только для фанатов, но все же. В этой части, например, разработчики очень нетривиально подошли к сюжету. Лара давно (так и хочется сказать: "наконец-то!") погибла, и ей отгрохали памятник в каком-то городе. Ее друзья решили собраться и поделиться друг с другом воспоминаниями о безвременно усопшей. Так вот, каждое воспоминание — один уровень. Ролики между ними по-прежнему очень красивые, кстати.

**Suxxxxx** > Надоели уже со своим движком непонятно из какого времени! Вся игра выглядит уродски, кроме самой Лары — видимо, в Core понимают, что фанаты простят все, кроме халтуры к предмету поклонения. А по большому счету, с которого мы уже давно сбились, считая инкарнации Лариски, — меру надо знать. Впрочем, это, кажется, последняя серия. Фанаты будут безутешны.

**Приколись** > Мне вот интересно, как долго вы будете искать кнопку выхода из этой игры.



6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Все, кто ждал, дождалось. Серил делается для поклонников, остальным — просьба не беспокоиться.



## The Gift / Подарочек



Жанр: Аркада ● Издатель: Cryo/1C ● Разработчик: EKO System/Nival ● Похожесть: Croc, Rayman 2  
Системные требования: P-233(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Сплошной анекдот. По двум причинам: во-первых, аркада от Cryo — уже само по себе смешно. Во-вторых, представьте себе MDK для дошкольников... Животики не надорвали?

**Как играть** > Пальцами, преимущественно. Самая что ни на есть обыкновенная аркада. Главный герой, мечтающий о спящей красавице, и куча врагов, мечтающих закусить героем на троих. Много прыжков, но не так много смысла. Кому он в аркаде нужен, смысл?

**Rulezzz** > Прикольно и не напрягает. Проходится со свистом, головоломки вызывают умильную улыбку, враги — приступы гомерического хохота (как из-за внешнего вида, так и из-за внутренней тупости). Здорово! А практика показала, что к игре равнодушны девушки, что обычно является хорошим прогностическим признаком.

**Suxx** > Аниматоры на славу потрудились над главным героем (выглядит как живой), но вот на монстров сил не хватило. Они угловатые, иногда бодают стены. Юмор порой не вытягивает, приходится вникать в игровые шутки и потом в задумчивости изрекать: "Да. Это было смешно."

**Приколись** > Извечную борьбу Добра и Зла представили буквально. В результате приходится соображать на троих: главный герой борется с Добром оружием Тьмы, а со Злом — оружием Света. Поди придержи.



**7,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Неплохого "Подарочка". В смысле, подарочка — маленьким и большим детям ака тем, кому за 30.

## The Mummy



Жанр: Action/Adventure ● Издатель: Konami ● Разработчик: Rebellion ● Похожесть: Tomb Raider  
Системные требования: P-200(PII-400), 32Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Одноименный блокбастер прошлого года и разработчики хитового Alien vs. Predator — те, которые поссорились с Fox и перешли в лагерь Universal Studios.

**Как играть** > Как в Tomb Raider. Нет, не так. А вроде и так. Короче, бежим, прыгаем, на кнопки нажимаем и всех месим. Стоп! Вот оно что! Ключевое слово — "месить"! Если в TR игроку иногда приходилось напрягать извилины, то здесь ему придется напрягать мышцы пальцев, долбя по кнопке удара. В общем, сплошное мясо, причем мясо совершенно бездарное.

**Rulez!** > Трейлер к The Mummy Returns — это продолжение кинофильма, которое выйдет летом. Трейлер просто шикарный, рекомендую посмотреть всем, кто не пожалеет ради этого денег на диск с игрой. Еще можно отметить хорошую музыку, но это заслуга фильма, а не разработчиков.

**Suxxx** > Да все подряд. Графика хуже, чем в TR: Chronicles — там хоть на Лару полигонов не пожалели, а здесь главный герой — урод с походкой Николаса Шарпа из "Корсаров". Архитектура уровней — сплошное недоразумение. Температура атмосферы равна нулю, и даже постоянно пугающий голос не помогает.

**Приколись** > Никогда не думал, что обычный коридор в обычной же египетской пирамиде окажется шириной с МКАД.



**2,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Позора. Не верю, что это сделали ребята из Rebellion.

## The Ward



Жанр: Квест ● Издатель: On Deck Interactive ● Разработчик: Fragile Bits ● Похожесть: The DIG  
Системные требования: P-200(PII-300), 32Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два

**В основе** > Редкий представитель жанра фантастических квестов, незаслуженно подзабытый разработчиками. Неужто думают, что после The DIG ничего хорошего не удастся сделать?! Из выпущенных в этом году игр на ум приходит только одна, которую с натяжкой можно сюда отнести — Martian Gothic, но там скорее была повесть качественного сюжета с геймплеем Resident Evil, здесь же — квест.

**Как играть** > Как в любой другой квест.

**Rulezz** > Такие проекты всегда сильны сюжетом. Экспедиция Apollo-19, летевшая на Луну, терпит бедствие при посадке — всех космонавтов и корабль уничтожает "объект" неизвестного происхождения. Всех, кроме нашего героя Хиггинса. Но и его инопланетяне не забыли, утащив с собой и заперев в камере. Вскоре Хиггинс пришел в сознание и увидел, что дверь сорвана сильным взрывом, а повсюду живописно раскиданы трупы инопланетян... Еще The Ward обладает неплохой музыкой и хорошими роликами, что усиливает и без того сильно проработанную игровую атмосферу.

**Sux** > Ничего нового в плане концепции вы не увидите. С другой стороны, нужно ли что-то придумывать в квесте? Сам затрудняюсь ответить.

**Прикол** > Главный герой предостерегает нас от загоняющих в тупик действий недвусмысленными указаниями.



**7,5**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Неплохого, хоть и заурядного, квеста, который займет пустовавшую нишу.



## Приключения Гарри: Улики под нижним бельем



Жанр: Квест ● Издатель: Дискус ● Разработчик: Exe-soft ● Похожесть: Все игры Exe-soft  
Системные требования: P-100(P-200), 16(32)Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

**В основе** > Разработчики "Рандеву с Незнакомкой", обманчивое созвучие названия с серией знаменитых квестов "Ларри..." и еще более обманчивое внешнее сходство главных персонажей.

**Как играть** > Так и хочется сказать: "как в 'Рандеву с Незнакомкой'". Но хитрые девелоперы из Exe-soft не позволяют этого сделать! Ведь, помимо интеллектуальных бесед с тремя дамами высокого уровня развития (физиологического), мы теперь еще и занимаемся поиском улики око предметов на картинке, где означенные беседы ведем, и на соседних экранах. Можно поздравить Exe-soft с тем, что им удалось внести решающие изменения в геймплей.

**Rulez** > Он где-то совсем рядом, хотя и не под нижним бельем. Быть может, под кроватью?..

**Suxxxx** > В игре много диалогов и до обидного мало геймплея. В теории, и из диалогов можно сварить кашу, но из местных получится разве что клейстер. Логикой явно заправляет генератор случайных чисел. С рисованной графикой проблемы: художники, должно быть, заканчивали Одесский кораблестроительный. С видеоврезками — тоже проблемы, не помогли ни фотомодели, ни павильоны Мосфильма.

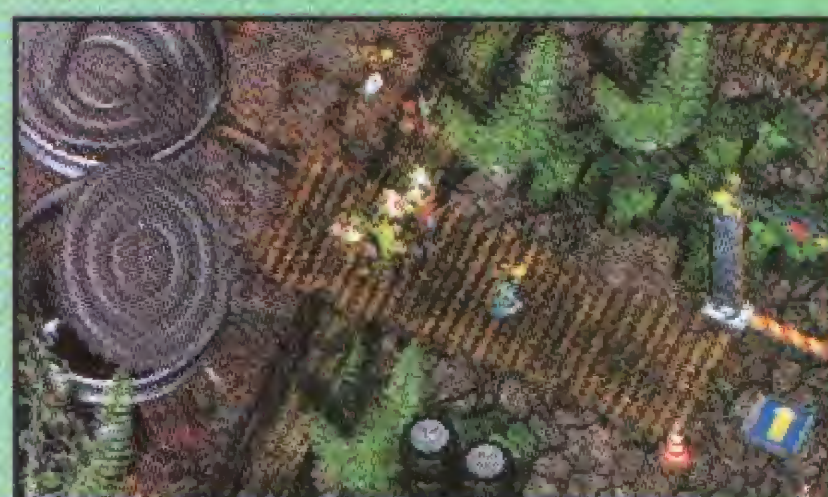
**Прикол** > Концепция микширования рисованных девушек и их реальных прототипов, т.е. голых женщин. В смысле, это одни и те же персонажи.



1,5

ДОЖДАЛИСЬ? "Гы-гы, Бивис, телки — это круто!"

## Тараканы



Жанр: Аркада ● Издатель: "Руссобит-М" ● Разработчик: "Руссобит-М" ● Похожесть: MicroMachines  
Системные требования: P-233(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Местами ● Сколько CD: Один

**В основе** > Помните древнюю codemaster'овскую аркадку MicroMachines? А теперь представьте, что вместо машинок по верстакам/травяным зарослям/кухонному столу нарезают круги тараканы. Суньте каждому в лапки какое-нибудь оружие из DOOM и устройте между ними кровавую резню (для справки: кровь у тараканов зеленая). Вот-вот! Вы только что узнали, что такое "Тараканы".

**Как играть** > Движение — с клавиатуры, повороты — мышкой, выстрел — левой кнопкой. Убиваются только тараканы, все остальное — препятствия. Убивать можно за просто так (обыкновенный Deathmatch), за деньги (кто больше нахапает) и чтобы освободить дорогу (гонки на выживание).

**Rulezzz** > Бить тараканов завсегда приятно. Особенно после пяти бутылок лива. В идеале, когда никаких других дел (и важных мыслей) уже не осталось. Не хватает только топка (впрочем, топор, разрубающий противника на два куска, тоже ничего).

**Suxxxx** > Подвела графика. Она совсем неплохая (и местами даже очень красивая), но тормознутая... Других ярко выраженных претензий нет, но... игра сильно на любителя. Всегда есть шанс, что вы таковым не окажетесь.

**Приколись** > Уникальная фишка с балансом: оружие можно подобрать только при наличии необходимого количества денег. А оружие, кстати, позаимствовано из DOOM.



6,0

ДОЖДАЛИСЬ? По играбельности не Тетрис, конечно... Но оригинальности не отнимешь.

## Штырлиц 2: Танго в пампасах



Жанр: Пошлый квест ● Издатель: Magnamedia ● Разработчик: Magnamedia ● Похожесть: Штырлиц 1  
Системные требования: P-200, 32Mb ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

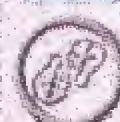
**В основе** > Продолжение "самой отстойной игры тысячелетия" (с) "Бука". В свое время эта компания очень грамотно превратила реальность первой части в удачный рекламный лозунг и с успехом продала эту, скажем так, специфическую игру. Но издавать вторую часть уже отказалась.

**Как играть** > Тыкаем на какого-нибудь аборигена мышкой, а он нам какую-нибудь фразу в ответ впаривает (или не впаривает), после чего следует очень "остроумный" закадровый комментарий приехавшего еще с первой части голоса. Берем какой-нибудь предмет и используем его где положено, затем снова тыкаем на какого-нибудь аборигена, после чего...

**Rulez** > Первый Штырлиц многим понравился за пошлость. Здесь ее полно, и, стало быть, для тех "многих" это "рулез".

**Suxxxxx** > Игра никакая. Я, конечно, говорю с позиции человека, которому пошлость не по душе, но даже если судить объективно, что тут есть? Ну, картинки, нарисованные в стиле ПИВИЧ'а (движок-то не изменился, если еще не поняли). Ну, герои какие-никакие, но все же имеются. И что остальное? Где квест? Диалоги — отсутствуют. Паззлы — нелогичные. Все проходит методом "тыка", причем не "научного", а самого что ни есть тупого.

**Прикол** > В том-то и фишка, что все это — один большой прикол.



ПО ВКУСУ

И ЦВЕТУ!

ДОЖДАЛИСЬ? Штырлиц неизменен. Высокий интеллект всегда с ним. Игра только для веселой компании.





## JA 2.5: ЦЕНА СВОБОДЫ

Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



**“Фактически, JA2.5:UB — это что-то вроде мини-продолжения, а не адд-он. (...)**  
**Геймплей во многом совпадает с JA2, за исключением нескольких интересных отклонений.”**  
**Ян Карри (продюсер и главный дизайнер проекта) в интервью сайту “Вольный Стрелок” пол-года назад.**

**Unfinished Business в России ждал чуть ли не каждый второй. Судорожно изучали появлявшиеся скриншоты. До дыр вчитывались в каждую фразу анонсов и интервью, стремясь разгадать, что же в итоге будет в адд-оне. Как оно будет.**

**А, черт... Открою страшную тайну: Jagged Alliance для меня всегда был игрой номер один из всех существующих, со времен первой части. На три месяца погружившись в нее и проходя в нескольких вариантах, я находился в состоянии перманентного эпилептического восторга. Адд-он Deadly Games вызвал смешанные чувства: совершенно никудышные оригинальные миссии от разработчиков и дурацкое ограничение по времени, но гениальные пользовательские кампании, появившиеся благодаря прекрасному редактору. Вторая часть, которая “Агония Власти”, вызвала не меньший экстаз, но успела сильно поднаскучить к концу прохождения по причине постоянной необходимости отстрела прущих из всех щелей вражеских групп-интервентов и монотонной предсказуемости геймплея. Адд-он Unfinished Business поначалу возбудил огромный интерес (слегка омраченный слабоватым стартовым роликом, но это крайне вторично), потом было — недоумение, потом — обалдение, потом — уставание и зевота, в конце — грустное “А, черт...”.**

## Жанр:

Turn-based squad-combat simulation

Издатель: Innopics/Interplay/“Бука”  
www.buka.ruРазработчик: Sir-Tech Canada  
www.sir-tech.com

Похожест: X-COM

Системные требования

Необходимо: P133, 32Mb

Желательно: P134, 33Mb ;)

Сколько CD: Один

www.jaggedalliance2.com

## Цена сюжета

Рассказывать для несведущих, что такое Jagged Alliance и с каким соусом его на завтрак потребляют, я не стану, так как занятие это неблагодарное и не на одну страницу. Кратко — X-COM, перенесенный из фантастики в действительность. Если захотите поиграть, не начинайте с “Цены свободы” (русское название от “Буки”) и покупайте “Агонию Власти”. Хотя бы по той причине, что начинать всегда надо с базовой полной версии, а не с адд-она. И еще — потому что без мощнейшей подготовки вы “Цену свободы” проходить застрелитесь, повеситесь и четвертуетесь.

Сюжет. Арулько мы захватили, но некие бандитски настроенные элементы разжились ракетной базой в Траконе и собачат по Арулько ракетами. Надо десантироваться в Траконе, пулями и кровью прошествовать по двадцати секторам и превратить означенную базу в пороховой дым и угарный газ воспоминаний.

Сценарий. Набираем шесть наемников как максимум (сгенерированный персонаж и еще пятеро), так как больше в вертолет не влезает. Летим. Вертолет накрывается медным унитазом, цепанувшись за скалу. Живыми и почти невредимыми вываливаемся на заснеженную землю Траконы, при этом ломается передатчик. Прорываемся к ближайшему и единственному городу, захватываем. Чиним передатчик, благодаря чему, во-первых, снова начинаем получать письма по электронке, написанные добрыми на-

путствиями от нашего доброго нанимателя Энрико и еще одного приبلудного доброго типа, и во-вторых, можем приглашать ребят из A.I.M. и M.E.R.C. Продолжаем переть вперед как по асфальтовой дорожке, аккуратно захватывая сектора на пути к ракетной базе. Путь петляет, как лисий хвост, то уходя под землю, то выныривая на поверхность, но в целом крутится на небольшом пятнышке пространства и характеризуется полнейшей линейностью (кстати, автомашин нет — ездить некуда). Наконец, с винтовкой на одном плече и высунутым языком на другом, выполняем цель игры, смотрим финальный ролик и слушаем поздравления от всех своих наемников, которые благодетельствуют наши уши признаниями, как им было круто с нами работать. Да, спасибо, ребята, нам тоже понравилось. Радуйтесь, что выжили.

Наемники набираются за единовременную плату на неограниченный срок. Деньги добываются путем ограбления жилых построек в занятых секторах и продажи захваченного оружия; поскольку построек и вооруженных боевиков — вполне себе исчерпаемое количество, то и денежные ресурсы дальше некоторой планки не прирастают; в “Агонии Власти” мы не могли нанять армию самых крутых “эймовцев”, так как не хватало средств их всех проплачивать, а в “Цене свободы” не можем из-за ограниченности, условно говоря, присутствующих на карте денежных средств.

Тренировать ополчение и тратить на него финансы не придется, ибо атаковать нас особо никто не будет, разве что изредка, дабы



● **Пилот вертолета Джерри.**  
 Этот прохиндей угробил вертолет и раздолбал передатчик. Наниматься не хочет, горит желанием смотреться. Пусть бежит... потом его очки найдут в логове кошек.





● Раз-два-три-четыре-пять,  
Вышел Текс наш погулять,  
Вдруг котенок выбегает  
И чуть Текса не съедает.  
(Пистолетик Текс бросает  
И на крышу залезает...)

нос по ветру держать не забывали. Да и вряд ли к нам захотел бы кто "приополчиться" — мы ж мародеры, с трупов оружие снимаем и хаты грабим. Как следствие, параметр Leadership/Лидерство нам пригодится исключительно как пятая лапа одноногой собаке, то бишь для очарования могущих присоединиться персонажей, каковых имеется трое.

...А еще там есть кошки. Дикие, дикие кошки. В городе. Сидят под замком, ждут, пока кто-нибудь им дверцу откроет, чтобы его скушать. Открывать придется, иначе нового передатчика не видать как собственных ушей. Нам жаль своих ребят, мы не хотим подставлять их под кошек. Но к нам присоединится некий известный киноактер, осуществляющий на Траконе промоушн своего нового боевика "Дикий, дикий Восток". Мы можем подставить его под диких, диких кошек, и он даже выживет. Если, намотав вываливающиеся внутренности на руку, успеет убежать.

## Цена оружия

Ключевое новшество адд-она назову последним, а начну с оружия. Оно выше всяких похвал. Это писк, визг и помпезно-угрожающее размахивание табуреткой над головой. "Я убью тебя, лодочник". До братков из Sir-Tech дошло, что когда все наемники в итоге оказываются экипированы одними и теми же винтовочками, а все прочее барахло сортируется на помойку, то это не супер. Качественных орудий свинцового убийства сделалось не меньше двадцати, и каждое по-своему привлекательно. При этом особенное значение приобрели снайперские винтовки, которые очередями бить неспособны, зато отлично ведут себя при стрельбе на дальние дистанции. Их ценность несколько не снижается даже тем, что само по себе снайперское искусство со времен "Агонии Власти" несколько приспустило флаг: отныне уже нельзя, пользуясь оптикой, всаживать пулю в про-

тивника, которого стреляющий не видит, а "вместо него" видит другой наемник — который, подкравшись сзади и оставаясь незамеченным, дает наводку.

Венцом арсенала я бы назвал снайперскую красавицу "Barrett", бьющую на умопомрачительную дистанцию 150 и наносящую целых 44 единицы урона, что в большинстве случаев означает мгновенную депортацию объекта обстрела на небеса. Отмечу также используемые исключительно для выноса охраняемых дверей одноразовые противотанковые ружьишки, отдача от которых сваливает в нокаут того, кто стоит позади стреляющего; и многозадачные благодаря разнообразию "патронов" подствольные гранатометы. Резюмируя: если раньше индивидуальностью обладали только персонажи, то теперь индивидуальность стала проявляться и у оружия. Особенно — "Барретт". В какой-то момент замечаешь, что относишься к ней как к отдельному наемнику, наделенному личностью и характером. Да и по деньгам она стоит как очень характерный и личностный наемник...

...А еще, если из мощной винтовки засветить в голову "критически" настроенному оппоненту, его голова лопнет, как спелый арбуз, и хлестнувший из обрубка шеи фонтан крови оросит место его грядущего падения на землю. Выглядит впечатляюще. Особенно если пуля вылетает из дула вражеской винтовочки и попадает в голову, скажем, вашего любимого персонажа.

## Цена убийц

Конечно, прибавились новые наемники. И общим своим количеством (четверо наиболее дорогих парней в M.E.R.C., и все) продемонстрировали, что Sir-Tech считают проблему с наличным составом решенной. Объясняю. В первом JA две трети нанимабельного народа можно было характеризовать емким словом "отстой", и за чем их вообще сделали — оставалось загадкой за семью сезонами. Затем в Deadly Games разработчики внесли лепту в увеличение популяции человекомусора. "Агония Власти" стала революционной: почти весь сброд уволили, прописав их на доске почета A.I.M., наваяли кучу новых и умудрились добиться того, чтобы в итоге каждый из себя хоть что-нибудь, да представлял. В "Цене свободы" играем, не считая присоединяющихся в Траконе персонажей, тем же народом, что и в "Агонии Власти" (хотя парня с панковской прической

из M.E.R.C. я привлек-таки к процессу... и зря сделал — у него оказалась плоховатая скорость реакции). Значит — Sir-Tech считают, что теперь все нормально. Да — так и есть.

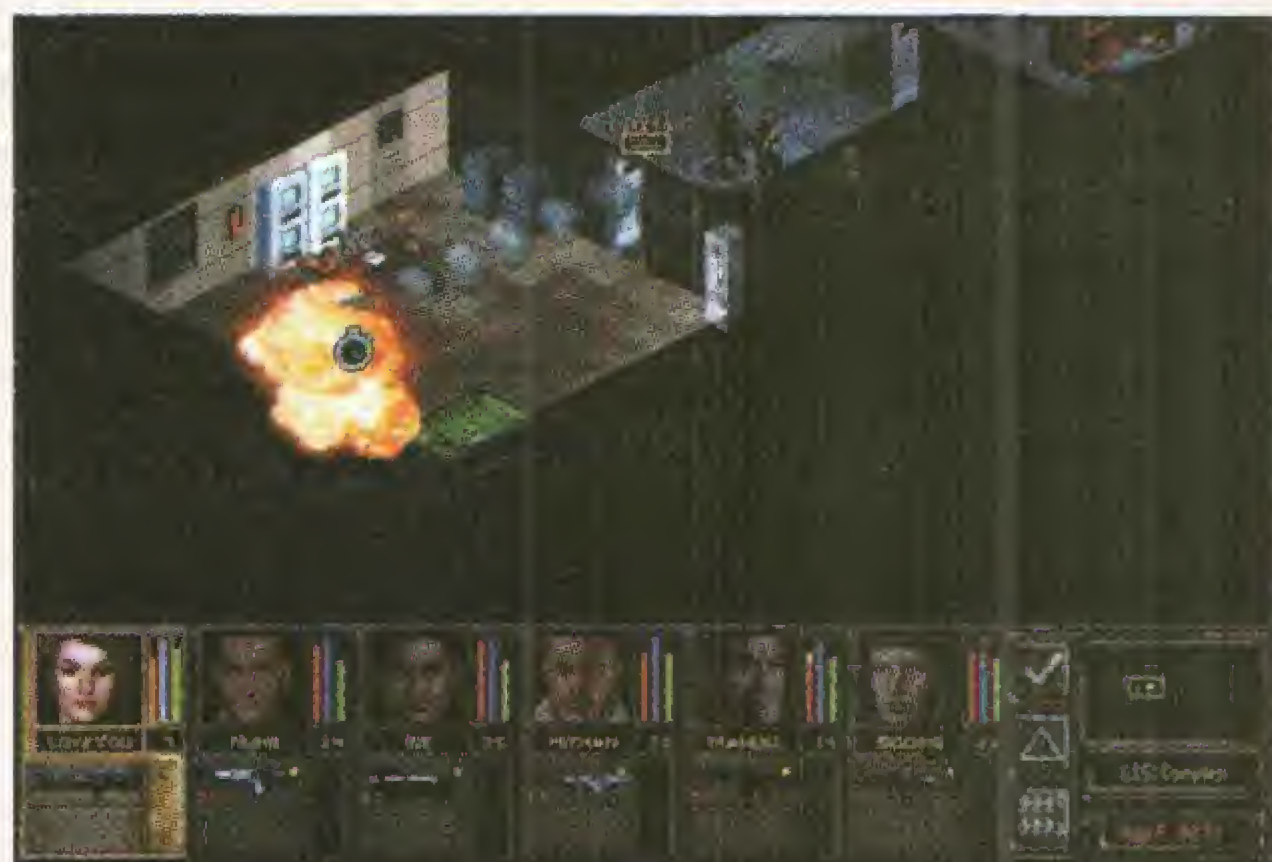
Вообще же, всех наемников подняли уровня на три (причем наибольший рост испытали те, которые подешевле, что окончательно сравняло всех доступных наемников по ценности для игры). И даже сгенерированный персонаж появится не в подгузниках первого уровня, как раньше, а в солидном ореоле четвертого. Причина изначально высоких уровней кроется во введении конвертации. Да, сейчас поясню.

Как вам известно, в "Цене свободы" есть возможность сконвертировать наемников из файла-сохраненки от "Агонии Власти" (только учтите: если вдруг у вас русская версия "Агонии" и английский Unfinished Business, как было у меня, то имена превратятся в "АА-ААААА" с издевательским значком удара на макушке каждой буквы "А"). У вас на руках окажется уже готовый IMP-персонаж, в аккурат пришедший из "Агонии", а в A.I.M. все наемники будут того уровня и с теми характеристиками, которые уже сложились у них после вашего прохождения "Агонии".

Естественно, игровой баланс сел бы на реактивный самолет и полетел к чертям собачьим, если бы в стандартном наборе наемники были одного уровня, а в конвертированном — на порядок более высокого. Требовалось скоординировать одно с другим. Скоординировали. Что конвертировать, что не конвертировать, сверхкрутых различий нет. Правильно. Зато есть небольшие различия по геймплею, с конвертацией и без. Тоже правильно.

Еще в Unfinished Business характеристики прирастают раза в два быстрее, чем в "Агонии Власти". Это не нововведение, это суровая необходимость жизни, связанная с продолжительностью кампании.

...А еще сменились приоритеты навыков. Раньше самым классным парнем был человек с NightOps/Ночным видением. Говорите,



● Не туда смотрите. Не во взрыве фишка.  
Видите, сзади LoveYou летит навзничь Мануэль с -10 урона?  
Я забыл отвести его в сторону, когда она из бауки шаршила, ну ему и вдарило при отдаче по физиономии...





в секторе двадцать боевиков? Да что вы! И на дворе ночь? Ой, ну надо же! А у нас двое с NightOps под боком? Вот ведь okazия! Значит, там двадцать смертников, в секторе, а не боевиков... Времена изменились. Ночь по-прежнему любит своих детей-убийц, но, во-первых, вражеских боевиков она теперь любит тоже, во-вторых, самые критичные бои идут под землей или в зданиях, где все время на суток по барабану, и в-третьих, проблемы теперь связаны не с количеством убойного человеческого скота на местности, а с тем, где эти скоты засели. Видите дверку? Вся из себя прямоугольная такая и с ручкой? Вам надо в нее войти. Очень надо. Иначе никак. А знаете, кто сидит за дверкой? А знаете, сколько? А знаете, куда они целятся?.. Вы думаете, ваш человек, дверку открывший, выживет, когда, едва повернув ручку, примет автоматную очередь на грудь и еще заряд промеж глаз для профилактики против бес-смертия, и это только от одного боевичка? Хм... говорите, у него Stealth/Скрытность на эксперте и высокий уровень? Ну... тогда у него есть шанс. Шанс успеть выстрелить раньше и, этим сбив хоть одному боевичку дыхалку, позволить вбежать и взять его на прицел другому наемнику, менее "скрытному". Но — не более чем шанс.

Первым присоединившимся в Траконе будет Мануэль, эксперт по скрытности. Именно он спасет шкуры ваших ребят во многих ситуациях. Но Мануэль — не панацея, т.к. только в помещения проникает хорошо, а сам по себе движется так, что его и сорока заметит. А все потому, что маскироваться не умеет.

Вообще, многие не знают, что в Jagged Alliance неотображаемых характеристик всегда было больше, чем отображаемых. Скрытность (умение бесшумно передвигаться и подкрадываться) и маскировка (умение незаметно передвигаться) — среди них. Абсолютно все наемники наделены этими параметрами. И они тоже фиксируются по стобальной системе. Но для нас, простых смертных, нигде явно не прописаны. Поэтому вроде бы равные наемники могут стоять совершенно

различных денег, и не в опыте дело: сколько бы вы ни качали персонажа третьего-четвертого уровня — достигнув седьмого уровня, он уступит персонажу с изначальным седьмым, так как неотображаемые параметры — не буду лукавить, точно не знаю — то ли качаются медленнее, то ли не сдвигаются с места вовсе, лишь приумножаясь от уровня к уровню. Исключение — сгенерированный IMP-персонаж, прирастающий всесторонне.

## Цена мозгов

В главе "Цена оружия", если помните, я пообещал оставить ключевое новшество на потом. Это — искусственный интеллект. Как обычно в статьях про AI любят иронизировать — "искусственный идиот"? Ну, идиот-то он всегда идиот, и однозначно искусственный, однако ж в "Цене свободы" у него появился конкурент: "идиот натуральный". Это мы. И, как показывает практика, "натуральный идиот" способен дать "искусственному" сто очков форы вперед и десяток про запас, на орехи. Спрашиваете, почему? А просто: разработчики научили AI ныкаться и кемперить.

Раньше достаточно было высунуться и пару раз стрелнуть, по возможности в цель, и вот уже целая толпа оголтелых аишников, постреливая на ходу и повизгивая от счастья, радостным галопом устремлялась на укрытие, за которым засела наша команда. И нарывалась на шквальный огонь. Чтобы выкурить боевиков из дома, подчас хватало такой малости, как метнуть камешек в оконце. Секунда — и они уже выскакивают на шум, и впереди них реют их любопытные носы. Дальше — пуля в нос, и можно заходить.

Роли поменялись. Мы — штурмуем, они — обороняются. Им не надо бежать нам навстречу, мы сами к ним прибежим. Им надо залечь таким образом, чтобы обозревать округу и прикрывать друг дружку. Рядом могут хоть обстреляться, их это не касается. У каждого — своя зона действий. Один должен сидеть, затаившись, на одном месте. Другой — курировать указанный квадрат пространства. Если по боевику стреляют — ему надо отходить за ближайшее укрытие, а не ломиться туда, откуда стреляют. Если рядом кого-то убили, не надо пытаться мстить, надо затаиться поблизости и держать место, на котором товарища убили, под обстрелом, так как есть большая вероятность, что как раз на это место убийца вскорости и прибежит. Главное — не суетить-



● Дымовой гранаты под рукой не оказалось — моя IMP-персонаж, нахлобучив противогаз, маскируется в облаке газа... Видите рубильник справа? Там еще за стенкой мстительно раздолбанные ракеты и два радара? Именно он открывает доступ в последние секторы кампании.

ся. Главное — уметь ждать. А хладнокровно ждать, не отрывая глазенок от оптических прицелов, "искусственный идиот" умеет отлично. И мы даже толком к нему приспособиться не можем, так как у AI еще и несколько поведенческих моделей (полный перечень можете глянуть в игровом редакторе). Они были и раньше, эти модели, но осмысленными стали только сейчас.

*"Раскрасим город красным, вражеской кровью!"*. Это эпиграф к статье. Излюбленное выражение Лавы. Помните?..

...Снайпер на крыше, с верхотуры контролирующей огромный участок пространства. Как только кто-нибудь из наших высовывается, получает пулю за лобную кость. Скорость реакции высочайшая, и опередить его почти нереально. Почти.

...Рискнув, наемник встает из ползучего положения и делает перебежку вдоль дома. Его снимают с другой стороны дома через два стеклянных окна и приоткрытую дверь прямым попаданием в голову.

...Дверь настежь. Узкий коридор пуст. Никого. Тихо-тихо... Совсем тихо. Как в кастрюле. Мануэль пятается, на корточках, не производя шума, вползает в коридор, пытаясь удержать на прицеле место ЗА дверью, т.е. огрызок пространства 50x50 см между раскрытой дверью и стеной коридора. Потому что там может кто-нибудь оказаться. Затаившийся. Притихший. Ждущий. И он там оказывается. Говоришь, Мануэль, в Орте тебя семья ждет? Облом.

...Лес. Полчаса обмазанный камуфляжем наемник волочит на животе среди деревьев по чаще. Наконец, засекает одного гада. Вползает на идеальную позицию по обзору и прикритости (как вы помните из анонсов, в "Цене свободы" стало можно смотреть, на какой позиции наш наемник наилучшим образом прикрыт от имеющихся в поле зрения команды боевиков противника и какой ему



● Таки выкурили паршивца из-за двери, где он ныкался...



с занятой позиции обзор открывается}. Прицелившись, стреляет. В голову. Метко стреляет. И получает пулю в бок от незамеченного второго боевика, который стоял наискось от первого. Проверяем прикрытие — да какое там, для этого второго мы тут как на ладони!

...Дверь. За ней — семеро или больше, не помню. Все — в отдалении от двери. Все держат ее на прицеле. У всех — отличная реакция. Все прекрасно защищены столами, контейнерами и черт знает чем еще. Только таблички "Добро пожаловать!" над дверью не хватает. Окон нет, других подходов нет.

...Коридор. По всему коридору — мины. Вдоль него — окна. За окнами в отдалении от окон в тени — братки с огнестрельным, так сказать, оружием. Пасут коридор.

...А еще — в "Цене свободы" появился не встречавшийся ранее режим "Iron Man": в незахваченном секторе нельзя сохраняться. Игра в этом режиме, как ни странно, проходима, хоть многие сектора и придется каждый раз начинать захватывать заново, перезагружаясь, а некоторые наемники распрощаются с жизнью. И лекарей сюда побольше, лекарей...

## Цена кампании

Кампания — краткая до курьезного поджата хвоста. Если не на "Iron Man", то приходится за жалкие 25-30 часов. Двадцатка секторов против пары сотен в "Агонии Власти" — это издевательство или где?

Но зато каждый сектор — ребус. Головоломка. Каждый убитый боевик противника отмечается фанфарами и праздничными фейерверками, гремющими и сверкающими в кипящих извилинах взопревших мозгов.

Тракона. Выкуривание, выкуривание, выкуривание... ползком, на карачках, контрныкаясь и антикемперясь, подкрадываясь, подшмыгиваясь, получая пулю в лоб и перезагру-

жаясь... ошибка чревата серьезным ранением или смертью... это почти как в новомодном Counter-Strike, только тут почти никто не промахивается... Сначала — недоумение... дескать, как это они нас так здорово, вроде ж как обычно действуем... Потом — обалдевание, когда понимаешь, с кем имеешь дело... кемперы со снайперками, мать их... азарт захлестывает, руки дрожат, адреналин шабашит по нервам как артиллерийская батарея, время летит как подкошенное, падает под колеса напряженной борьбы... Потом — уставание... потому что пятидесятый заныкавшийся труп — это уже выше меры... все-таки не вечно ж ребусы разгадывать, тут как бы поиграть хочется... побегать, пострелять... Потом — зевота... сотый труп, сто первый, сто второй, сто трет... стоп, это ж наш был... ну — "ауваувафф!" — зевнем и перезагрузимся... и все ждешь, как же там дальше будет, когда ж все толком развернется... Но потом понимаешь, что ты уже в последнем секторе. И доходишь до главнокомандующего. И делаешь его как щенка, позевывая и усмехаясь. И, наблюдая заставочный ролик, думаешь: "А, черт!.. Вместо игры — ребус, причем напрочь линейный, да еще и проходится — ауваувафф! — черт — раньше, чем дозевашь..." Можно, конечно, теперь и на "Iron Man" попробовать. Вызов нашему интеллекту, нашим способностям и нашему умению! Перчатка, брошенная в лицо!! Дуэль с игрой, где мы почти на равных!!! Но отчего ж так ломает... может, снова "Агонию Власти" включить... но она ломает еще больше, сколько ж можно...

...А еще — самые приятные воспоминания связаны с местечком в последнем секторе, где на нас толпой выбегают вражеские боевики, а мы в дверях окопались и гасим их на подлете. Их — жалкие человек десять. Ерунда, вроде. Но как приятно!.. Хоть минутка отдыха... а дальше — тот самый коридор с минами... ползи, чувак, космонавтом будешь...

И в космос полетишь. Верхом на "Челленджере".

## Цена редактора

Как и в случае с Deadly Games, Sir-Tech приложили к игре редактор для создания кампаний. Только кампаний: ваяем сразу всю карту по секторам (хотя никто не мешает ограничиться одним сектором, а вокруг — леса, леса, леса...). Редактор — супер. Возможности — бешеные. Но...



● Комический момент. Наемники отсыпались в секторе, готовясь к решительному штурму. Когда уже почти приготовились, в сектор ввалились боевики... а потом я, узрев это сцену, ввалился под стол от хохота.

Но. Две вещи. Переусложненность — при визуальной несимпатичности. И отсутствие того, что было в Deadly Games: оригинальной миссионной структуры. Раньше: оборона отдельного участка пространства; перезахват заложника и выведение его на определенное место на карте; прорыв в определенный участок карты; нахождение предмета; доставка предмета; еще всякое. Теперь: гасить, гасить, гасить... кемперов. Кемперам можно задавать массу параметров, можно даже не делать их кемперами: будут ныкающиеся берсеркеры, при виде нас таки бросающиеся в атаку. Нет, ну здорово, конечно... И то, что можно задавать разный уровень боевиков для всех трех уровней сложности — это тоже, наверно, здорово... если к двадцатому боевику не окосеем... Господа, а почему нельзя было просто повторить редактор из Deadly Games, а? Он был круче раза в два. Удобный, симпатичный, с целями миссий.

Впрочем, пользовательские кампании уже появляются. Уже. На нашем компакт — первые подборки. Игра все равно классная, хоть и с шизанутой встроенной кампанией. Но Sir-Tech никогда не умели делать уровни и кампании по-настоящему хорошо, всегда держались на среднем уровне или ниже среднего. Теперь дело за народным творчеством. Оно уже идет полным ходом. Там и делать больше нечего, только свои кампании рисовать... надо ведь куда-то энергию не окупившихся толком ожиданий девать, вот и девают... может, и я еще тем же займусь, и вы займетесь.

Последнее — мультиплеер. В Deadly Games он был. Фигоастый, но был. В "Цене свободы" его нет. Никакого. А жаль. Только представить если... Прохождение Jagged Alliance в кооперативе двумя командами, охват сектора с двух сторон и зажатие боевиков противника в тиски... Или классический Deathmatch: у каждого некая сумма денег по договоренности, на которую нанимается по команде, закупается оружие... причем, есте-



● Да, это он. Больной зуб. Главнокомандующий ракетного комплекса Моррис. Похож на бритого орангутанга. Предстоит противостояние: "Барретт" LoveYou против "Барретт" Морриса. Другие участники: база, мастардовая граната, телохранитель и много понтов со стороны Морриса, LoveYou, Мануэля и Биггинса (как раз он сейчас пальцы кидает).





Автор благодарит **Юрия Бушина**, возглавляющего сайт **"Вольный стрелок"** ([www.freelancer.ag.ru](http://www.freelancer.ag.ru)) и участвовавшего в локализации Unfinished Business, за консультацию при написании, и занимающуюся локализацией компанию **"Бука"** за предоставленную еще до релиза английскую версию игры. Русской версии я пока не видел, но ни секунды не сомневаюсь, что игра окажется русифицирована на высочайшем уровне. ■

**ГЕЙМПЛЕЙ**  
**ГРАФИКА**  
**ЗВУК И МУЗЫКА**  
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**  
**НОВИЗНА**

**РЕЙТИНГ**  
7,5

**СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ**  
30%

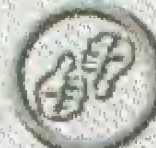
**ДОЖДАЛИСЬ?**

Почувствуйте себя в роли "Челленджера".

# CALL TO POWER II

Очень удобно реализована торговля. По всей карте разбросаны такие ресурсы, как





● Нация только начинается развиваться. Местность вокруг городов незнана, и враг может в любой момент ударить.



● Отлавливая врагов поодиночке, легче одержать победу.

чай, табак и так далее. Если они оказываются в зоне, контролируемой городом, то становятся доступными для торговли. Торговый путь может быть создан посредством запуска определенного количества торговых караванов.

Чтобы строить дороги и шахты, используется ресурс "общественные работы". Его можно наращивать, перенаправляя рабочий люд с полезных производств в городах.

Битвы теперь можно просматривать во всплывающем окне. К сожалению, во время боя доступна только одна команда — "отступить". Стоит отметить, что это нововведение не особо хорошо реализовано, и бой выглядит схематично.

Когда земные технологии достигнут высокого уровня развития, вы можете приступить к покорению космоса — с помощью военных и колонизационных космических кораблей.

В целом, игра принципиально не отличается от той же "Цивилизации" и не сильно эволюционировала по отношению к Civilization: Call To Power. Внешне же она очень напоминает Alpha Centauri, только действие происходит на Земле.

## Искусен ли искусственный интеллект?

Компьютерный оппонент в Call To Power 2 развивается весьма грамотно, зачастую превосходя человека. Вполне осмысленно проводит торговые пути и показывает себя

хорошим хозяйственником. Одним словом, по части устройства жизни и труда не к чему придраться.

Но то, что он творит на поле боя и в преддверии оно, трудно передать словами. Мало того, что он не пытается бороться за стратегические точки, например, за удачно расположенные города, так он еще и атакует как ребенок, играющий с солдатиками. Атаки настолько вялые, что одна контратакующая боевая единица часто способна нейтрализовать чуть ли не все притязания компьютера на вашу территорию. Защищается же он совершенно пассивно и бездарно. В военном отношении это Суворов наоборот.

В области дипломатии AI тоже ведет себя как полный кретин. Нет чтобы заключать разумные военные союзы и проводить последовательную политику по отношению к более сильным нациям, — вместо этого он ведет беспорядочные и бестолковые войны и в столь же хаотичном порядке заключает

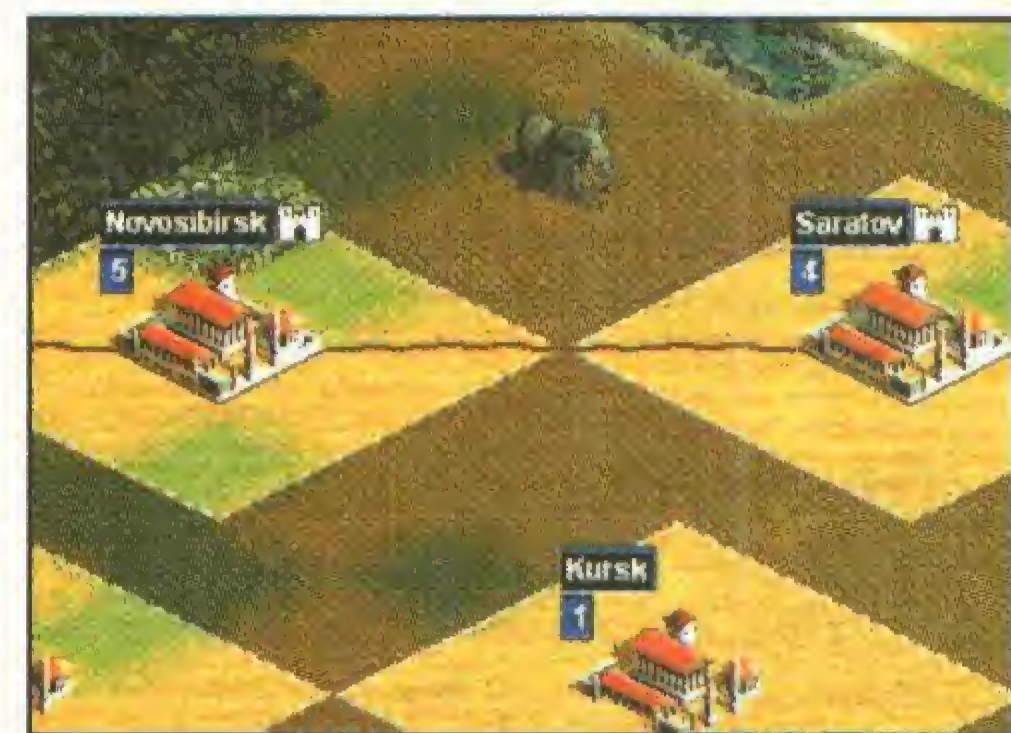
восемь противников на средней по размерам карте занимает около четырех минут. Хоть стой, хоть падай.

## Сколько стоит жизнь под солнцем?

CTP 2 не поразила меня ни игровыми возможностями, ни искусственным интеллектом (точнее, им-то как раз поразила, но вовсе не так, как хотелось бы). Мало отличаясь от своих прародителей, она может заинтересовать армию почитателей "Цивилизации", но привлечь новобранцев вряд ли способна. Имея достаточный опыт в Civilization, Alpha Centauri и им подобных, вы сможете пройти Call To Power 2 за пару-тройку дней без проблем. Покупать игру на три дня — сомнительное удовольствие. ■



● Крупная баталия на опушке леса. Силы равны по численности, но вражеская армия хуже укомплектована.



● Строительство дорог очень важно, ибо они позволяют войскам перемещаться в три раза быстрее.

Жанр: Пошаговая стратегия  
Издатель: Activision  
Разработчик: Activision  
[www.activision.com](http://www.activision.com)  
Похожесть: Civilization, Alpha Centauri  
Системные требования  
Необходимо: P-233, 32Mb  
Желательно: PII-333, 64Mb  
Сколько CD: Один  
[www.activision.com/games/ctp2/index.html](http://www.activision.com/games/ctp2/index.html)

мирные договоры. И этот "интеллект" будет требовать с вас контрибуцию в размере 50.000 золотых монет даже тогда, когда останется с одним-единственным городом и без всяких средств к существованию.

Стоит отметить тот факт, что сей гений тактики и стратегии кушает столько системных ресурсов, что кажется, будто на вашем компьютере рассчитывают план порабощения галактики с помощью двух танков. На Celeron-400A с 64 Мб оперативки ход

ГЕЙМПЛЕЙ		
ГРАФИКА		
ЗВУК И МУЗЫКА		
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ		
НОВИЗНА		
ДОЖДАЛИСЬ?	СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ	
	60%	
Яблоко от яблони недалеко падает. Но многим плод кисловатым покажется.		





Надо быть действительно великим человеком,  
чтобы суметь устоять даже против здравого смысла.  
Ф. Достоевский

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)  
а также — Денис Круглов  
(111soft@mail.com)

# GIANTS

## CITIZEN KABUTO

**Компания Planet Moon Studios образована преимущественно выходцами из Shiny, причем именно теми людьми, которые по праву могут считаться виновниками создания MDK. Первый же проект, за который взялась новообразованная компания, назывался Giants: Citizen Kabuto.**

**Пока Giants находился в разработке, мир терялся в догадках — чего ж это такое вообще будет? Информация, предоставляемая разработчиками, и игровые скрины никак не вносили ясности в вопрос, каким окажется геймплей нового шедевра. А в том, что нас ждет именно шедевр, никто почему-то не сомневался.**

**Как только Giants появился на свет, средства массовой информации, с трудом врубившись в непривычный геймплей и изойдя на пену от восторга при виде графики, поспешили назвать игру уникальной, неповторимой и супергениальной.**

**Именно поспешили.**

### От нечего делать

На черт знает какой планете в каком-то там году по неизвестному летоисчислению произошел конфликт между расой Морских Жнецов (Sea Reapers), которые много о себе мнили и которым подчинялось всякое зверье на суше и на море, и расой Умников

(Smarties), которые тоже много о себе мнили, но при этом ничем особенно крутым, кроме огромной головы и маленького росточка, не выделялись. Естественно, Умникам быстро надавали по башке, и их популяция резко сократилась.

Драчка шла нормальным путем, пока в дело не вмешались раздолбаистые мекканские десантники (инопланетяне, короче), которым приспичило выступить на стороне Умников.

И последней стороной, в итоге оказавшейся затянутой в конфликт, стал колоссальных размеров "гражданин" Кабута, по имени которого игра и названа.

### Мекканцы

Первую треть игры мы деремся на стороне мекканцев. Точнее, на стороне Баз, который у них предводительствует. От третьего либо от первого лица, по выбору (камеру можно переключать). Совершенно верно — 3D Action в чистом виде.

В каждой миссии нам ставятся цели, которые требуется выполнить. В ходе выполнения этих самых целей мы сражаемся с местной фауной, один вид представителей которой способен заставить вас испытать проблемы с пищеварением, и со Жнецами, которые выглядят очень даже симпатично (в особенности — Жницы), однако отнюдь не являются симпатичными противниками и их действия чреваты еще большими проблемами с пищеварением.

Через какое-то время мы уже не в одиночестве — у нас появляются напарники. Число их постепенно (от миссии к миссии) доходит до четырех. В отличие от Баз, они неубиваемые. В смысле — убивают наших сотоварищей, словно клопов давят, однако вскорос-

Жанр: Стратегический 3D Action  
Издатель: Interplay  
[www.interplay.com](http://www.interplay.com)  
Разработчик: Planet Moon Studios  
[www.planetmoon.com](http://www.planetmoon.com)  
Похожесть:  
MDK, Messiah, Tribes, Sacrifice...  
Системные требования  
Необходимо: PII-350, 64Mb, 3D уск.  
Желательно:  
PII-450, 128Mb, GeForce 2  
Сколько CD: Два  
[www.interplay.com/giants/](http://www.interplay.com/giants/)



ти сотоварищи воскресают, и хоть бы им хны. Единственная сложность: после нескольких воскрешений моторные функции скафандров у сотоварищей отказывают, и от Базы требуется осуществить над ними простенький ремонт с помощью "ремонтного ружья".

Напарниками мы управляем приблизительно как в MechWarrior, Tribes и иных подобных играх. Т.е. отдаем им всякоразные команды (иди туда, охраняй и т.п.), которые они в меру своих мозговых способностей выполняют.

Мекканцы — технократы, и активно используют огнестрельное (во всех формах и проявлениях) оружие. Оружием Баз заворачивается у ховающихся по щелям игровых окрестностей Умников, готовых бесплатно обеспечить его всем необходимым и в огромных количествах. А вот сотоварищи оружием не затариваются — предпочитают бегать/летать с бластерами и палить с двух рук.

Я сказал — "летать"? Я не оговорился. Именно — летать. Наши космодесантники оснащены реактивными ранцами, со времен Duke Nukem 3D носящими убогую кличку "jet-pack". Управление полетными функциями — добротное, нельзя не порадоваться.

Пока все понятно? Уже хорошо. Потому что мы добрались до RTS. Означенное жанровое вливание начинается с пятого эпизода.

Да — строим базы. Аккурат в указанных по сценарию местах. Но строим не сами, а отлавливаем по лесам и долам все же тех



● Королева Морских Жниц в окружении своих слуг — водяных рипперов, обладателей пулемета с подстволкой.





● Водяные рипперы на импровизированном бронетранспортере. Кстати, такой монстр способен одним импульсом разрядить батарейки джетпака. Тогда кое-кто не сможет летать, и этому кое-кому не поздоровится.

Умников, которых и пользуем как подневольно-добровольную рабочую силу, на собственном горбу притаскивая в район строительства. Но взятые за шкуру Умники — еще не все. Нужен ресурс. В роли ресурса выступает мелкая безобидная шушера, бесхозно ошивающаяся по карте в ожидании умерщвления на нужды строительства. Шушера зовется «вимпами». Вимпов надо гасить. Т.е. убивать. Освеженные тушки стаскиваем на базу — вот вам ресурс. Смысл строительства: получаем более мощное оружие и разные технические добавки. И еще — на базе у нас ошивается некий Умник, которого важно не отдать в лапы противника.

Накладывание противником лап на критично важного по сюжету миссии Умника происходит методом засылки к нам на базу отрядов все большей численности, действующих в чисто реалтаймовом ключе. Т.е. они тупо прутся, а мы их тупо мочим. Их цель — прихватизировать нашего суперважного Умника (в буквальном смысле) и утащить его к себе на базу. Если противнику сей подлый план удался, то миссию придется начинать заново. Кстати: именно заново, так как сохраняться в период выполнения миссии нельзя. Хорошо хоть, что миссии короткие. И еще плюс: если у нас есть готовые сооружения, то в случае гибели База миссия рестартанет с ними, уже построенными. Поэтому периодически есть резон поканчивать с собой. Замена сохранению.

Отстроив базу (в RTS играли? особой разницы нет), получаем в пользование мощное оружие, с помощью которого можно осуществить вынос базы противника (это правильно: из пулеметов, даже футуристических инопланетянских, дома не порушишь, нужны пушечки покрупнее).

Вот так и живем.

## Морские Жнецы

Как только мы сносно освоились со строительством баз и привыкли к товарищу Базу,

начинается вторая треть игры. Забудьте про Базу. Теперь вы — девушка. Синекожая красноокая Морская Жница, дочь жнической Королевы Саффо, и зовут вас Дельфи. Мы в лифчике — это сообщается специально для тех, кто видел ее без лифчика на ранних скриншотах в журналах. Причем если для блевотного цвета крови, сделанного в Giants, перекрашивающий ее в красный цвет патч уже выпустили, то для лифчика патча пока не было. Поэтому будем рассекать в лифчике. Вообще, перекраска крови и внедрение лифчика были произведены компанией Interplay в целях того, чтобы там за рубежом игру разрешили к продаже для младшего дошкольного возраста.

Очаровательная Дельфи сочувствует Умникам (да здравствует «Гринпис»), которых раса Морских Жнецов, как вы помните по сюжету, целенаправленно мочит. Причем на почве сочувствия к Умникам она настолько свихнулась, что готова мочить своих же собственных однорассчан (от слова «раса»).

С бластерами побегали? Ну и хватит. Морские Жнецы пользуются другим оружием. У них — магия (суммарно будет 12 заклинаний). Зрелищная, но в целом не супермощная. Еще — лук и спартанское холодное оружие. Выглядит как меч, называется мечом. Меч, короче.

Дельфи может регенерировать. Исключительно в воде. Это удобно, если только не деремся с другими Жнецами и Жницами. Чем занимаемся? Чем, да чем — то просто за целями миссии бегаем, то базы строим! Правда, строительства меньше. Строительство: те же, там же. Почти. Вместо мяса вимпов используем души вимпов, а возводятся здания сами по себе, *deus ex machina*. База дает Дельфи более мощные заклинания, наиболее продвинутые из которых годны для разрушения вражеской базы.

При этом враг по-прежнему играет в «Зарницу», норовя потырить нашего сюжетно важного Умника, а мы всею грудью стоим на его защите. В лифчике.

В некий момент времени нас заставят участвовать в гонке на водных мотоциклах, оснащенных орудиями по отстрелу особо ретивых конкурентов. Причем победившего, по традиции, должны скормить монстру.

Вот так и живем.

## Гражданин Кабуто

А потом наступает третья и последняя часть игры. И теперь мы большие. Очень большие. Можно сказать, гигантские. Вернее, поначалу мы еще не очень большие и совсем даже не гигантские. Но мы много едим. Мясное едим. Много мясного. Насекомых едим. Вимпов едим. Зверюшек всяких едим. Умников едим. Но Умников — только если совсем голодно, а так мы их не едим, потому что Умники — хорошие, и их едим не надо. И чем больше мы едим, тем больше мы растем. И клыки у нас тоже растут, и лапы растут, и ноги растут, и сами мы растем. И делаемся совсем гигантскими. А потом Морские Жнецы приходят, чтобы сделать нам плохо. Но у нас уже большие клыки, и этими клыками мы их едим. А еще у нас большие лапы, и этими лапами мы их давим. Потом, как раздавим, едим. И еще у нас большие ноги, и этими ногами мы их топчем. Ну, и тоже едим, конечно. Или не едим, потому что во всем хороша умеренность.

Еще мы можем нести яйца. Яйца — они не большие. Из них вылупляются наши меньшие братья. Они меньшие, потому что меньше нас. И они тоже хотят едим. И когда они едим, они тоже растут. Пока не делаются совсем гигантскими. Не как мы, но тоже. А внешне они почти как мы, но не совсем. Но тоже.

Ну... а потом мы отправляемся на базу Жнецов и всех едим. Они не хотят едим и поэтому нас ранят. Но мы делаем им большое едим и таким образом лечимся. А еще мы можем хорошенько упасть на землю. Тогда земля сотрясется, потому что мы гигантские, и все, которые делали нам больно, превратятся в лужицы.

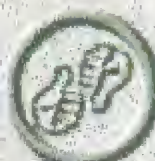
...Да — так выглядит геймплей за «гражданина Кабуто», чудовищных размеров монстра, в шкуре которого вам предстоит пройти игру до финального ролика. Поскольку Кабуто может крушить практически все, что встречается на карте, и приколов с ним связано больше всего, то эта часть Giants однозначно является наиболее оригинальной. Такого глобального «едим» еще нигде не было.

Вот так и живем.



● Вот такими мы их и любим: тихими, спокойными и с дырками по всему телу.





## Вот так и живем

Графически Giants великолепны и бесподобны: прекрасно проработанные открытые пространства, удачные модели существ, зрелищные эффекты. Однако великолепны они только на втором GeForce. На какой-нибудь второй Voodoo половины красот вы уже не увидите, а увидите среднего качества почти посредственность.

Сильнейшая составная часть Giants — сюжетные ролики между миссиями, реализованные на игровом движке. Потрясающе срежиссированные, уникально интересные, с бесподобным черным, чернейшим, самым черным из всех черных юмором. Это полный улет. В небеса и без возврата.

Giants — оригинальнейший 3D Action с изрядной примесью крайне нестандартной стратегии, тщательнейшим образом проработанный во всех своих элементах, включая даже развитие сюжета. Однако его портят

совершенно отвратительный AI противника (особенно когда дело до RTS доходит), отсутствие возможности сохраняться и надоедливость геймплея (разве что за Кабуто по-настоящему весело — но только первое время, так как его толком продумать явно не успели и геймплей за него не проработан).

Надо ли играть в Giants? Да, да, еще раз — да. Но не слушайте щенячьих воплей прессы. Это кумир-однодневка, который запомнится, но культом не станет. Просто — супер. Рядовой такой, хотя и совершенно нестандартный.

Вот так и живем. ■



Денис Круглов (111soft@mail.com)

**Хоть и стар буйвол,  
а все зеленую травку  
щиплет.**

Тагильская пословица

## BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR



**The Andosia War** является продолжением знаменитого стратегического сериала. Это уже четвертая игра, а если считать Incubation, действие которой происходило в том же игровом мире, то даже пятая. **BI 4** претерпела значительные изменения по сравнению со своими предшественницами и готова занять много места как на наших винчестерах, так и в наших умах.

## Чем дальше в лес, тем Battle Isle

Действие происходит на архипелаге, называемом Battle Isle. Острова делятся на "боевые" (где и происходят сражения) и экономические (где вы строите свою базу). Войска строятся на заводах, находящихся на вашем экономическом острове, и должны быть переправлены на поле битвы. Строятся на основе собранной железной руды, воды, стали и т.д. Многие ресурсы можно добывать с поверхности планеты, а некоторые, скажем, сталь, должны быть произведены из добытых. Поворотив грунт на предмет ресурсов, не помешает возвести базу. Этим занимаются строители — маленькие летающие аппараты, способные сразу преобразовывать ресурсы в здания определенной планировки. Строительные приоритеты вы определяете самолично, контролируя, какие здания должны быть построены раньше, а какие могут и подождать.

## Начинка

Battle Isle, будучи исконно пошаговой стратегией, приобрела некие реалтай-

Жанр: Стратегия  
Издатель: Blue Byte  
Разработчик: Blue Byte  
[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)  
Похожесть: Сериал Battle Isle, M.A.X.  
Системные требования  
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.  
Желательно: PII-400, 128Mb  
Сколько CD: Один  
[www.battleisle.com](http://www.battleisle.com)



● Одинокый гранатометчик атакует укрепленный аэропорт. Хоть он долго и не протянет, но все равно герой.

мовые элементы. Все действо поделено на чередующиеся тактические ходы, ограниченные лимитом времени (в среднем — восемь минут). Во время своего тактического хода вы можете двигать боевые единицы, атаковать и заниматься починкой прямо на поле боя. Странной и одновременно интересной особенностью является то, что строительство юнитов, базы, а также исследования и добыча ресурсов происходят в реальном времени. То есть, чтобы накопить побольше ресурсов или построить более-менее боеспособную армию, желательно не передавать ход вообще, а ждать его завершения. Если учесть то, что ускорить течение времени нельзя, приходится постоянно скучать, рассматривая ландшафты или буквы на клавишах.





● Лычки "над головой" юнита обозначают, очевидно, его жизненные силы, чин и готовность к бою. Все стандартно.

туре, — ведь армию надо клепать, а самый хилый пехотинец с пулеметиком строится минимум три минуты.

Компьютер не отстает от вас в безумном ожидании и зачастую тратит намного больше времени, чем ему действительно требуется для хода. Помните Warlords? Там все силы бросались на то, чтобы максимально ускорить ход компьютера. Battle Isle ведет себя прямо противоположно.

Создатели трубят на каждом углу, что The Andosia War — новое слово в мире компьютерных игр, что это, мол, ранее невиданное сочетание реалтайма и походовости должно произвести фурор. Впрочем, такой фурор мы уже видели. Это перенавороченное чудо науки и техники называлось M.A.X.; главным недостатком игры стал занудный геймплей.

## Провода — ерунда!

Разработчики, по всей видимости, знакомы с трудами Маркса, Энгельса и их корифея Ленина. Как говорится, "коммунизм есть советская власть плюс электрификация всей страны!". Так вот, первый шаг уже сделан. Электрификация в Battle Isle 4 прошла успешно. Все здания, наряду с юнитами, нуждаются

в электроэнергии. Каждая боевая единица снабжена мощной батареей, заряд которой может неожиданно закончиться, и тогда подконтрольный вам солдатик застрянет в чистом поле, как танк без гусеницы. Для того чтобы такого не случилось, нужно использовать Service Units (служебные юниты), именуемые Ant. Также Ant'ы могут чинить поврежденные войска и снабжать их амуницией. Но и Ant'у нужна пресловутая электроэнергия. Всем по потребностям, короче.

Еще немного, и был бы коммунизм.

Электрификацию можно производить посредством столбов электропередачи. Проводов между ними не вешают — в будущем привыкли предавать электроэнергию направленным лазерным лучом. Столбы у нас двух типов: статичные и мобильные. Статичные могут быть построены вашей базой в непосредственной близости к ней самой, а мобильные представлены в виде юнитов, которые в определенном месте могут раскладываться в столб. Это особенно удобно для того, чтобы снабжать электричеством свои войска на поле боя. Провел к ним линию, и от энергетического голода никто не умрет.

## Асфальт и деревья

Пошаговые стратегии всегда обладали особым шармом, который заставлял играть даже в примитивно оформленные творенья. Запуская синие квадратики в атаку на красные квадратики, вы рисовали в воображении кровавые бои, героев и великие подвиги.

Battle Isle 4, по моему мнению, утратила этот шарм. Игровальность мечется между уровнем асфальта и кронами деревьев. Во время боя интерес резко возрастает и даже возникает ощущение, что это именно та игра, о которой так давно мечтал, но стоит предать ход, как скука приходит со своей косяй и втыкает вам ее в горло. Многие могут возразить, что,

мол, "это время можно потратить на чашечку кофе или газету", но когда человек садится играть, он садится играть, а не кофе распивать. Тем более что придется выпить литров двадцать, пока миссию пройдешь.

Радость победы затеряна где-то в мозгах разработчиков, так как в финальный релиз она не вошла. Зато ее успешно заменила радость избавления, которая непременно накачивается по завершении очередной миссии.

## Если 6 мишки были пчелами

Вполне логично предположить, что игра, являясь требовательной и такой медлительной, просто обязана уметь хорошо думать. Ведь недаром же процессор с десятком миллионов транзисторов так долго что-то мучительно считает?! А вот и дуля! Поведение войск, подчиняющихся воле транзисторного мозга, настолько примитивно, что иногда диву даешься. Каждый вражеский юнит заранее



● Человек из стали. Таким взрывом его не проймешь, а от пулеметной очереди упадет замертво.



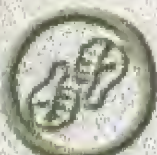
● Моя плохо организованная армада готовится атаковать укрепленный, но обессточенный район. Победа будет легкой.

воткнут на карте в определенном месте и выполняет прописанные еще при создании игры действия. О выдумке и хитрости и говорить не приходится, а понятие "линейные бои" опять начинает приобретать смысл. Неужели десять лет компьютерных игр прошли даром? Неужто исследования в области искусственного интеллекта проводились зря?

Если же вы думаете, что увеличение уровня сложности приведет к резкому поумнению компьютера, то вы сильно заблуждаетесь — просто-напросто войск и ресурсов у врага становится больше. И все равно пять-шесть разведывательных джипов с ракетной установкой смогут уничтожить тридцать-сорок вражеских.

Способность компьютера сопротивляться и составлять конкуренцию органическим мозгам является одним из основных критериев при оценке стратегических игр. К сожалению, Battle Isle в этом отношении похвастаться нечем.





● Яркие вспышки выстрелов освещают ночные окрестности. Динамическое освещение реализовано превосходно.

## В реальности утопнуть и не всплыть

С реализмом в Battle Isle порядок. Отличным примером, доказывающим данное утверждение, могут послужить битвы за господствующие высоты. Приобретая определенный опыт, начинаешь понимать их реальную тактическую ценность. Войска, находящиеся на возвышенностях, имеют больший радиус обстрела и обзора, и наоборот, боевые единицы, застрявшие у подножия гор или холмов, сильно ограничены как в плане обзора, так и в нанесении точных ударов. Чтобы взять прилично укрепленную высоту, придется немало попотеть, и потери обычно составляют примерно 3:1.

Очень эффективным приемом является одновременная атака с нескольких направлений. В этом случае никакая, даже хорошо устроенная оборона не сможет устоять.

Но все же самым эффективным приемом, которым следует пользоваться, играя с компьютером, является "ловля на живца". Способ очень прост, корнями своими произрастает из RTS'ок.

Нужно всего лишь выстроить свои войска в линию и послать вперед один быстрый юнит, чтобы тот мельтешил перед глазами врагов, играя роль приманки. Ваши попытки приблизиться дают эффект красной тряпки, и бык-противник реагирует незамедлительно. После этого он разгромлен по частям за пять-шесть шагов.

Иногда дислокация вражеских боевых единиц строго фиксирована, и они не двигаются с места и не отстреливаются, даже ес-

ли поливать их усиленным огнем из всех калибров. Таких "пассивных" тоже уничтожить нетрудно — нужно всего лишь объехать их и ударить с тыла или вообще проигнорировать. В любом случае, они не будут реагировать на это чересчур активно.

## Мультяшный плеер

Мультплеер открывает большие возможности, так как действительно очень интересен. Каждый шаг — риск, любая ошибка —

смерть. В Battle Isle 4 предусмотрена многопользовательская игра до восьми игроков по локальной сети или через Интернет. И если говорить по чести, это вообще единственный интересный режим в игре.

## Внесенные коррективы

Основой творения от Blue Byte является оригинальный для пошаговых стратегий новый 3D движок. Его графические возможности поистине неограничены. Детальность,



● Красива база на рассвете, только не все здания функционируют нормально — нас поразила кризис перепроизводства.



● Вот ракета пошла. Вы только посмотрите, как отрисован инверсионный след!

с которой все прорисовано, поражает — видя маленького невзрачного солдатику, вы можете приблизиться настолько, что рассмотрите не только его оружие, но и выражение его полигонного фейса. Понатыканные здесь и там экзотические растения выглядят очень натурально: качаются на ветру, мокнут под дождем и т.д. Взрывы и пиротехнические эффекты и вовсе бесподобны. Вода накатывает на берег волнами и выглядит точь-в-точь как настоящая. Смена погоды и времени суток просто заставляет трепетать от восторга.

Игра придется по вкусу гурманам, привязавшимся к пошаговым стратегиям прошлого. Battle Isle 4 не преподносит больших сюрпризов и удивляет разве что своим графическим оформлением и оригинальным интерфейсом.

Действительно интересной она покажется людям, у которых полным-полно свободного времени, и, скажем, шахматистам или тем, кто привык играть в пошаговые стратегии по E-Mail, дожидаясь порой по несколько часов или даже нескольких дней ответного хода противника.

По моему личному мнению, на всемирное признание Battle Isle 4 рассчитывать не может, хотя задумка была недурственной. Но, как говорится, "хотели как лучше, а жизнь внесла свои коррективы". ■

<p><b>ГЕЙМПЛЕЙ</b></p> <p><b>ГРАФИКА</b></p> <p><b>ЗВУК И МУЗЫКА</b></p> <p><b>ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ</b></p> <p><b>НОВИЗНА</b></p>			
	<p><b>ДОЖДАЛИСЬ?</b></p>		<p><b>СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ</b></p> <p>50%</p>
	<p>Старые фанаты серии поиграют из принципа. Остальные пройдут мимо и не обернутся.</p>		



"Прежде небо упадет в Дунай,  
чем русские возьмут Измаил!"

переписка Айдос Мехмет-паша  
и А.В. Суворова,  
11 декабря 1790 года  
(за 3 дня до взятия крепости)

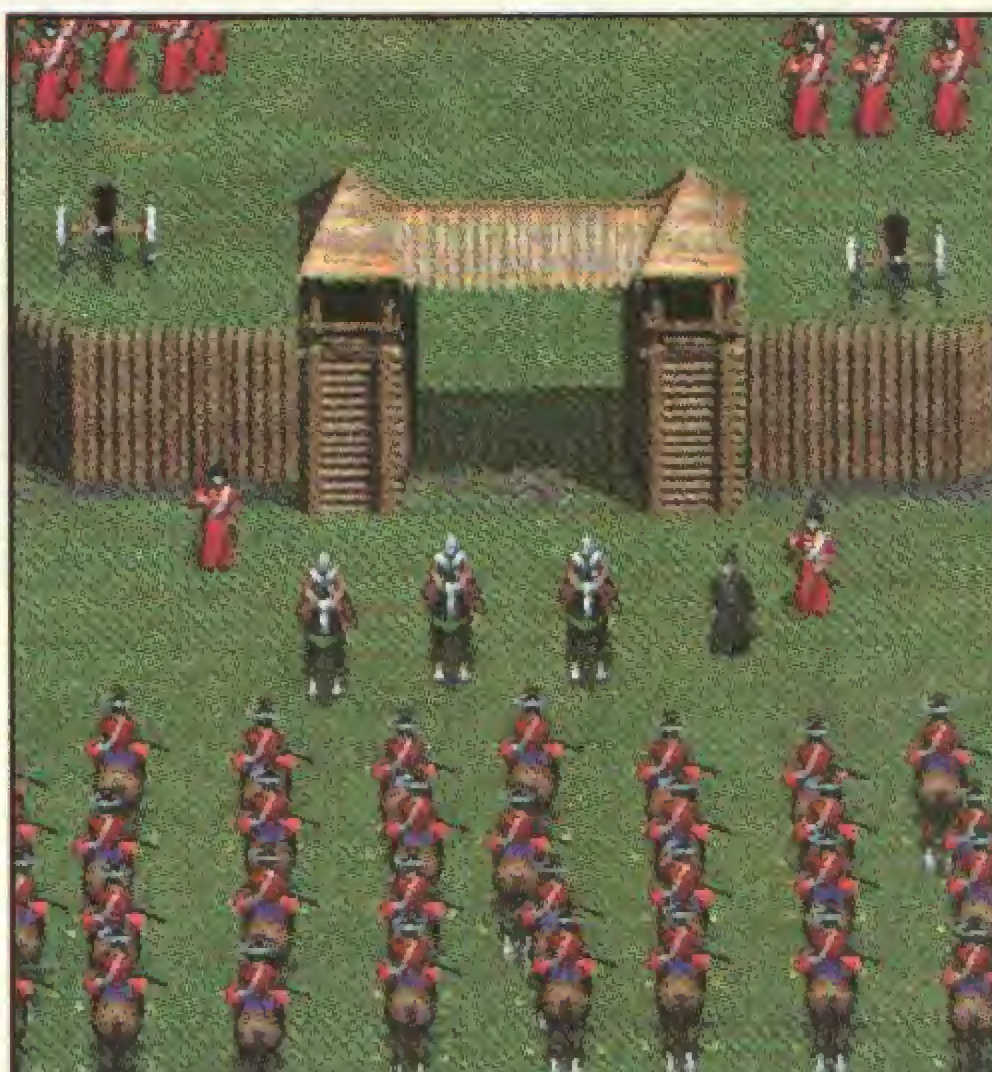
# Казачи

Европейские Войны

Ростислав Хабаров  
habarov@igromania.ru

Ахмат Мирум-паша был доволен. Отданные ему в "управление" украинские земли были богаты и плодородны. С тремя попавшимися ему по дороге селами янычары управились довольно быстро, и теперь телеги в обозе ломились от зерна, длинных и прочных пик, добротной чужой одежды, знаменитых казацких сабель. Остальное турки не брали — крестьянский скарб воинам ни к чему, пусть горит вместе с хатами. Жаль только, что пленных холопов Султан, Наследник Пророка, Надежда Веры, Да святится имя Его вовеки, приказал сажать на кол в отместку за наглое письмо запорожцев. Ах, как разозлился Великолепный, получив грамоту! Самолично распорол ятаганом гонца и взглянул на советников и генералов так, что даже у грозного Мирум-паши замерло сердце. Но гнев Султана, Да святится имя Его вовеки, был направлен на чужеземцев — казаков острова Хортица. И это был добрый знак. Предстоял новый поход за море: слава, добыча, почести...

Воспоминания Ахмат Мирум-паши были прерваны легкими шагами: один из мамлюков с поклонами сообщил о противнике и вышел, пятясь задом. Паша удивился: крестьяне собираются сопротивляться? Он научит их покорности! Да будет так! Привыкший к легким победам над холопами генерал даже обрадовался, когда головные разъезды спахов сообщили о неприятеле: перед соседней деревней обнаружился небольшой отряд запорожцев. Две дюжины сердюков и полста засечных казаков не представляли угрозы для полутысячной армии Мирум-паши. Почти сотня отборных янычар, шесть десятков конных спахов, двести сорок лучников и гордость войска — кавалерийская ала мамлюков, заслужившая за дерзость и храбрость прозвище "бесноватые". Да это еще без учета сотни наемных австрийских рундашир, присоединившихся в Крыму татарских наездников и двенадцати новеньких английских пушек. К тому же на стороне турок



● Освобожденный нами митрополит (фигура в черном) пропускает нас через русскую заставу. Ведь мы, согласно условиям договора, отомстили пленившим его полякам. Алиса!

Распечатав новенький диск с претенциозной надписью "Самая ожидаемая игра 2000 года", я, признаться, ожидал увидеть банальную RTS, в которую играют по принципу "бери больше — кидай дальше". Естественным образом предположив, что для ознакомления с игрой лучше всего запустить случайно сгенеренную карту, и поиграв часа четыре, ваш покорный слуга лихо разгромил всех противников на самом сложном уровне и вынес для себя вердикт — слабовато. Но, прежде чем сесть за написание материала, разумеется, стал проходить кампанию.

И вдруг понял, что мое впечатление было в корне неверным! Это игра действительно стратегическая. Нет, не правила игры, а сама игра. В комплексе, так сказать. И сутью

была дисциплина регулярной армии, лучшее вооружение и немалый опыт командиров. Но все это не заставило бывалого генерала забыть об осторожности. Подойдя к полю недалеко от окраины села, Мирум-паша остановил войска и, обзрев обстановку, отдал приказы. Английские орудия расположились в центре двумя батареями, одна за другой. Передняя развернута жерлами к противнику, а вторая предусмотрительно нацелилась на берег маленькой речушки. Сразу за пушками построились рундаширы, чуть глубже — сам паша в окружении "бесноватых". Янычары встали тремя отрядами — один на правом фланге, у самой реки, два — на левом, почти на опушке рощи. Спахи тоже были поделены на две части: меньшая прикрывала янычар на левом фланге, а большая заняла позицию между австрийцами и янычарами справа. Там же горячили себя криками перед атакой татары. Лучники рассыпались цепью вдоль всего фронта — на случай контратаки. Последняя предосторожность казалась совершенно излишней, но умудренному паше показалось странным, что селяне быстро и слаженно возводят легкий деревянный забор (как он там у них называется? смешным словом "тын"?!). Это было необычно, и военачальник решил обезопаситься согласно старой мудрости: "На Аллаха надейся, а верблюда привязывай".

Тем временем холопы достроили тын и убежали в село. К ограждению подошли и кое-как построились сердюки — вооруженные тяжелыми, неуклюжими гладкоствольными мушкетами казаки. За ворота выскочила дюжина одетых вразнобой запорожцев на конях и на непривычном мусульманскому слуху певучем языке стала что-то выкрикивать. Толмач, из славянских рабов паши, отказался переводить слова казаков, объяснив, что вельможному господину не пристало слушать похабные речи, но Мирум понял смысл и без перевода: слишком непристойными жестами и хохотом со-

Жанр: RTS  
Издатель: Руссобит-М  
Разработчик: GSC Game World  
Похожесть: Age of Empires 1/2  
Системные требования  
Необходимо: PII-266, 32Mb  
Желательно: PII-400, 64Mb  
Мультиплеер:  
Локальная сеть, Интернет  
Сколько CD: Один  
[www.cossacks.de](http://www.cossacks.de)



проводились крики. Не привыкший к такой наглости Ахмат Мирум-паша пришел в ярость и отдал приказ атаковать.

Сначала дала залп передовая батарея. В непрочном тыне появилась брешь. Несколько сердюков упало. Конные казаки усаkali к реке — подалее от артиллерии. Тогда паша послал в атаку татар. Раскосые наездники быстро пролетели через поле, натянули луки и начали засыпать холопов тучами стрел. В ответ дружно рывкнули мушкеты. Перестрелка продолжалась некоторое время. Изредка падал пронзенный стрелой казак или, после удачного выстрела, валился с коня татарин. Конные запорожцы дважды пытались отогнать татар, но выстрелы янычар с правого фланга и атаки спахов обращали их в бегство. Паша решил, что пришло время бросить в бой рундашир. Он помнил, что дозорные сообщали о полусотне конных, но австрийцы — не правоверные. Если и засели оставшиеся засечные разбойники в лесу, большого урона нанести туркам они не смогут: пока будет идти драка с рундаширами, янычары с опушки леса сильно проредят ряды казаков.

Ударили австрийские барабаны, и наемники, прикрываясь круглыми металлическими щитами, бодро пошли вперед. Татары продолжали сыпать стрелами, мешая сердюкам стрелять. Внезапно из села выбежало еще десятка три сердюков, и одновременно с ними, вдоль реки и из леса, двумя потоками хлынули сечевые казаки. Но не на рундашир, как думал паша. Первый поток (и откуда взялось еще две дюжины?) в третий раз полетел на татар, не обращая теперь внимания на огонь янычар, а второй... Второй нацелился на позиции пушек! Мирум, похвалив себя за предусмотрительность, перевел лучников на левый фланг и послал в бой оба отряда спахов. Татары отошли, и на правом фланге завязалась кавалерийская рубка. Потери были примерно равными, и пока можно было оставить все воле Всевышнего. На левом фланге казаков было намного больше, но подоспевшие лучники и два отряда янычар сделали свое дело — холопы побежали и попытались скрыться в лесу. Спахи рванули следом. Тут тоже, хвала Пророку, все в порядке. А вот в центре подоспевшие сердюки никак не давали австрийцам прорваться в село. Не зря не доверял паша наемникам!



● Отстрелявшаяся батарея пушек умолкла, а стремящиеся уничтожить ее польские рейтары навалились на ураганный огонь наших сердюков и подоспевших на помощь наемных гренадиров.

геймплея является не тривиальная тактика, а самая что ни на есть стратегия. Конечно, это не воргейм, но последняя буква в аббревиатуре RTS стоит не зря.

Попытаюсь пояснить последнее утверждение развернуто. Как принято играть в RTS? Поскорее понастроить зданий, кое-как прикрыть свою базу и, наплотив побольше войск, швырнуть их на базу противника. Верно? С некоторыми незначительными вариациями. Но в основном — верно! Такой стиль поведения запросто проходит и в «Казаках», но... только на случайной карте. В готовых миссиях и в кампаниях дело обстоит иначе. Во-первых, вы находитесь с противником в неравных условиях (и перевес, как можно догадаться, не на вашей стороне). Во-вторых, существует масса ограничений на действия в данной конкретной миссии. И в-третьих (самое главное), выигрышная стратегия присутствует в обязательном порядке, причем не одна. Заметьте — именно стратегия, потому что только тактикой вопиющее неравенство сил не скомпенсировать. В качестве иллюстрации на врезке приведен реальный игровой момент. Примерно в таком духе проходит большая часть поворотных сражений в миссиях.

### Игровая механика — традиции продолжаются

Законы игровой журналистики требуют упомянуть предшественников игры. Что ж, упоминаю: Age of Empires 2. Упомянул. Стало легче? Теперь о конкретике.

Играть можно за Украину, Россию, Турцию, Польшу, Пруссию, Австрию, Швецию, Англию, Францию, Испанию, Португалию, Пьемонт, Сак-

сонию, Алжир, Нидерланды или Венецию. Различия между странами есть, но не столь значительные. Здания примерно одинаковые у всех, правда, называются по-разному. Юниты и апгрейды отличаются несколько сильнее, но тоже не глобально. Кто-то делает упор на артиллерию, кто-то на флот или конные войска. Кто-то может быстро перейти в XVIII век (глобальный апгрейд, позволяющий строить новые войска), кто-то вообще лишен такой возможности и вынужден воевать по старинке.

Экономико-научная часть стандартна. Набрал ресурса — построил здание, построил здание — купил юнит, сделал апгрейд — юнит покрутел... Есть, конечно, оригинальные моменты, например, зерно сеется автоматически (при наличии золота на закупку), рабочие не таскают руду, золото и уголь на своей горбине. Хотя лес и камень все еще транспортируют дедовским методом. Несоответствие, однако.

Интересной показалась возможность захватывать некоторые вражеские постройки, артиллерию и крестьян. Иногда это очень полезно — можно использовать производственные и военные мощности противника себе на пользу. И уж точно отдельной похвалы заслуживает расходование ресурсов на войну.

Солдаты потребляют еду, наемникам необходимо платить золотом, на выстрелы из пушек и мушкетов тратится железо и порох, на поддержание стен и частоколов в нормальном состоянии тратится камень и дерево. Это заставляет вести сбалансированную политику. Для поддержания большой армии нужна большая территория, много ресурсов, и тэдэ и тэдэ.



● Следующая фаза боя: рейтары и пикинеры легли под встречным огнем, а гренадиры несколько запоздало ринулись в штыковую атаку.

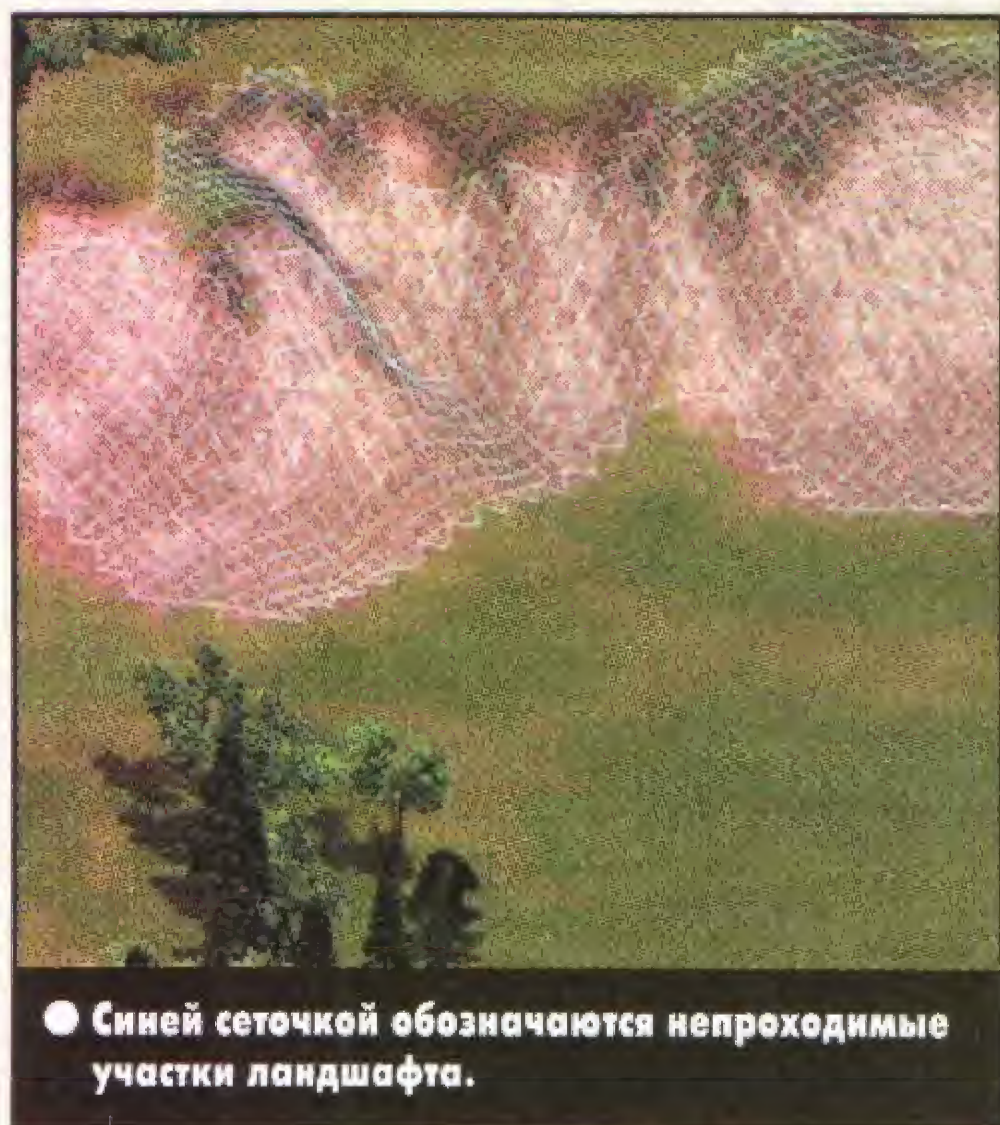


Еще о балансе. Наплотить кучу одинаковых войск и разнести противника в клочья вряд ли получится — на каждое действие есть свое противодействие, да и нет полностью универсальных войск. Гренадиры могли бы претендовать на эту роль, да вот беда — любая кавалерия, стрелки или пехота вырезают их на счет "раз". Волей-неволей приходится поддерживать баланс. Вот тут-то и сказывается различие рас.

Еще о механике: 70 различных юнитов, 7 типов кораблей, 65 зданий, 300 апгрейдов, шесть ресурсов, обширная энциклопедия, обучающая кампания, до 8000 юнитов в сражении. По-моему, вполне неплохо!

### Эх, были схватки боевые...

Разработчики обещали нам реальные исторические сражения и войны. В этом месте, как человек, интересующийся военной историей, позволю себе возмутиться. Для примера возьмем пресловутый штурм турецкой крепости Измаил графом Римникским, князем Италийским, генералиссимусом Александром Васильевичем Суворовым. Конец XVIII века, между прочим. Гарнизон крепости — 35 тысяч войска и 265 пушек. Осаждающие — пешие русские войска плюс Лиманская речная флотилия — 31000 человек и свыше 500 орудий совокупно. Не тот масштаб, согласитесь! В смысле, в игре такое ну никак не реализовать.



● Синей сеточкой обозначаются непроходимые участки ландшафта.



● Два варианта добычи пропитания: рыбацкие лодки и вкалывающие на жаре хлебобобы.



Еще несоответствие: в игре стрельцы, к примеру, перестают стрелять, если противник подошел вплотную. Интересное дельце! А сабелька, входившая в вооружение стрельца, — она для чего? Для гарнитуры? А бердыш — тоже декоративный, из пластмассы сделанный? Или драгун, только и умеющий в игре шархнуть из "кара-мультика" и улепетывать от прямого соприкосновения?

В общем, с историей слегка перемудрили, но все это запросто можно простить за прекрасно исполненную графику.

На 3D-ландшафте реализована почти реальная физика, красивые спецэффекты — дым, туман, взрывы, горение зданий, рикошет от взрывов, рендеринг воды в реальном времени... И все это в разрешении от 800x600 до 1600x1024 с возможностью масштабирования в 2 и в 4 раза. Красота! Примерно соблюдена историческая форма войск, для каждой фигурки есть несколько спрайтов, поэтому в массе создается впечатление реального боя. В общем, графика сильно порадовала.

Звук тоже проработан неплохо. Грохот выстрелов, бой барабанов, треск и шипение горящих зданий, лязг клинков и все такое прочее. Музыкальные темы звучат ненавязчиво и, вроде, подобраны под национальные традиции воюющих рас.

Только и хватило сил, что развалить тын. Задача, посильная ватаге детворы! Еще немного, и рундаширы дрогнут. Решив, что пора показать неверным, как нужно воевать, Мирум кивнул командиру "бесноватых" и указал рукой на строй сердюков. Маленький человек взлетел в седло и так рванул узду, что огромный жеребец встал на дыбы. С места срывая коней в галоп, ала, завывая, понеслась по полю. Вперед! К крови врага! К новой победе для Султана, Да святится имя Его вовеки!

Вдруг что-то изменилось. Паша не сразу понял, что за кавалеристы появились на холме за рекой. Не мираж ли? И только когда начали один за одним валиться янычары от выстрелов длинноствольных нарезных ружей, паша опознал в кавалеристах драгун. Откуда здесь, в украинских степях, драгуны?! Додумать паша не успел. Одновременно с волшебным появлением драгун справа, из леса с перекошенными лицами и криками: "Шайтан!" стали вылетать спахи. Они гнали лошадей во весь опор подальше от опушки. Казаки, под прикрытием драгун, на правом фланге уже добрались до пушек и задорно рубили канониров. Опыт подсказал турецкому генералу, что впору думать не о победе, а о спасении войск, и он послал гонца к "бесноватым", самозабвенно рубившим сердюков с приказом "разбить врага на левом краю". Некоторое время потребовалось вестовому, чтобы объяснить вошедшим в раж мамлюкам суть приказа, но вот они повернули, закричали и рванулись к опушке леса. Положение было почти спасено, уж "бесноватые" не уступят никаким запорожцам. И тут паша понял, что именно означали крики спахов. На опушку из рощи, один за одним, неспешно выезжали огромные наездники на огромных конях. Блестели стальные кирасы, сверкали медные шлемы, играли в руках огнем громадные палаши. Кирасиры! Русские! Не тратя времени на построение и не задерживаясь ни на минуту, бронированные гиганты разметали "бесноватых" и, набирая скорость, лавиной покатались через турецкие порядки. После них оставались только лежащие, кажущиеся тряпичными куклами, фигурки. Обгоняя кирасир, летели по полю засечные казаки, нанося не меньший урон янычарам и лучникам. И тут Ахмат Мирум паше стало страшно. Страшно второй и последний раз в жизни...





Отдельное слово об интерфейсе. В самом начале статьи я упомянул о негативном первом впечатлении. Во всем виноват интерфейс. Он, в принципе, удобный и грамотный, только вот самой малости ему не доста-ет — “горячих” клавиш маловато да управ-ление отрядами реализовано довольно не-кондово. Отдельным юнитом или ватагой уп-равлять проще. Хотя отряды и знают аж три вида боевых построений, управлять от этого легче не становится.

Об искусственном интеллекте рас-пространяться не стану — стандартный искусственный идиот. Не хуже и не лучше, чем в других RTS. Может вытворить хитроум-ный маневр, а может с упорством маньяка швырять войска в пасть узкого и хорошо простреливаемого пушками прохода между холмами.

## Хай живэ Запорожска Січь

По работе игровому журналисту прихо-дится просматривать и отыгрывать кучу игр. Положение, так сказать, обязывает. Поэто-му обычно игра задерживается на диске только на время, необходимое для подготов-ки материала. Поэтому же довольно трудно высказать личное (именно личное, а не отра-ботанное профессиональной привычкой)

мнение. Но есть у меня кри-терий: если игра не деин-сталлирована через час по-сле сдачи статьи, если хо-чется косметических улуч-шений — значит, игра очень хорошая. Странное, полу-ченное эмпирическим путем правило, но до сих пор оно работало. Надеюсь, срабо-тает и теперь.

А сейчас простите меня, пойду воевать за англичан против турок. Или за укра-инцев против поляков. Или... Или... ■



● Линкор, фрегат и две галеры составляют мощнейшую ударную группировку, которая в настоящий момент полностью контролирует залив.



От этих странных ее слов  
Меня колотит и трясет  
Она в плену печальных снов  
Не знаю, что ее спасет...  
“Король и Шут”



Пятнистая Рысавка  
rysiavka@hotmail.com

Любой разработчик в процессе представления игры публике обязательно скажет, что игра являет собой новое направление жанра, вслед за чем, потупив глазки и застенчиво ковыряя носом ботинка пол, заявит, что “только из скромности мы не называем это революцией”.

В случае “Алисы” можно смело сказать: это не просто революция, это катаклизм! Ибо результат, который получится, если взять сказку Льюиса Кэрролла, переделать ее в триллер, добавить безумный 3D дизайн и оживить при помощи движка Quake III, ни по каким меркам нельзя назвать тривиальным. И хотя для американского кинематографа этот жанр — превращение детской сказки в кошмар (взять хотя бы “Дом кукол”) — не нов, в компьютерной игре мы наблюдаем такое впервые.

## Алиса, знакомая с детства?!

Восковое серьезное личико, огромные расширенные зеленые глаза... то ли она испугана, то ли наркоманка. По сравнению с обычными иллюстрациями Алиса и узнаваема, и нет. То это просто маленькая девочка,

которая стоит, заложив руки за спину и раскачиваясь на каблучках, то некое кошмарное существо из романов Стивена Kinga.

Наблюдать героиню мы будем в основном со спины. Смотреть, как она бодренько переставляет ножки под ритмичную сводящую с ума музыку, пробегая по мосткам над



● Мама мия!  
У девушки явно критический день сегодня!

озером кислоты, или красиво стрейфится — только развеваются ленты от бантика фар-тука. Кстати, узел банта исполнен в форме черепа.





● На мостике — злой стражник, внизу — лужа кислоты. Здравствуй, Алиса!

Физическая подготовка у девочки что надо: она прыгает, лазает по канатам и стенкам, плавает, метает ножи. Кроме того, она лихая альпинистка и серфингистка (слово-то какое). А некоторые скрытые таланты этого ангела в заляпанном кровью фартучке и с тесаком в руках лучше бы не открывать вовсе.

## Мы рождены из сказки сделать триллер

Сюжет игры узнаваем в том смысле, что персонажи и ситуации знакомы. Вот Алиса мчится по переходам, пытаясь догнать белого кролика, вот она разговаривает с гномом, спрашивая совета, как стать маленькой... Только подана знакомая сказка под таким соусом, что ее и не узнать. Алису, гонящуюся за кроликом с кухонным тесаком в руках, Кэрролл вряд ли мог вообразить даже в самом страшном сне. При этом наша девчушка — не совсем чтоб маньячка. Она — борец за освобождение народа гно-

мов, порабощенного червонной королевой. А потому на своем тернистом пути находит не только врагов, но и союзников. Что приятно.

Модифицированный движок из Quake III позволяет изменять угол зрения в широком диапазоне, масштабировать изображение. Великолепно выполнена анимация трехмерных персонажей, обмен магическими "любезностями" с врагами яркок и быстр. Плюс, даже когда

весь экран ходит ходуном, перестраиваясь на ваших глазах, не возникает никаких неприятных затыков. Очень здорово.

Лучшее, что есть в "Алисе", — совершенно душевнобольной дизайн. Местами обстановка напоминает Дворы Хаоса Железны, а местами все вообще с ног на голову поставлено. Как и положено во сне или кошмаре. Даже приветливый на первый взгляд пейзажик с цветочками и грибочками при ближайшем рассмотрении оборачивается кошмаром — грибы ощериваются зубами, цветы стреляют шипами, а под кустом в засаде сидит пара-другая термитов с ружьями. Красочно. Безусловно, оригинально. Шизануто. Потрясает уровнем шизанутости. Дизайнер Rogue Entertainment Брендон Джеймс вправе гордиться своим замечательным творением. Причем локации еще и динамичны: на наших глазах перестраиваются куски пола, кружится сумасшедшее небо, с брызгами рвется вниз водопад. Сам Брендон утверждает, что высвободившиеся мощности движка Q3:A (в Алисе, в отличие от Quake, никакого мультиплеера нет), были направлены как раз на то, чтобы оживить игровой мир. Удалось.

Сказать, что "музыка хороша и прекрасно оттеняет атмосферу игры", — это промолчать. Сочинял ее знаменитый Крис Вена, и сочинил так, что не каждому Вагнеру под силу. Шутка, конечно, но передать впечатление от музыки на словах — действительно сложно. Какими терминами разъяснить гениальность? Как объяснить, что, раздобыв тр3-файлы с музыкальными треками

из игры с целью поставить их на компакт как фоновую музыку, мы вынуждены были отказаться от подобного намерения?

Потому как не хотим, чтобы наши читатели, покупающие журнал с компактом, оказались в Кашенко.

## Гениальность и помешательство

По словам Брендона Джеймса, эта игра — "смесь action и adventure, сочетающая яростные битвы с напряженными поисками и исследованиями". Сразу становится ясно, что придется иметь дело с наскрывающими и налетающими врагами,

которых мы будем рубить, колоть, сжигать и замораживать, натравливать на них демонов и разбираться с ними другими не менее экзотическими способами.

Зверинец "Алисы" испугает не только маленькую девочку, но и матерого геймера. Монстры разнообразные и очень резвые. Куда делись неторопливо всплывающие вдали

думовские какодемоны? Алису будут лупить алебардами, расстреливать красными картами, ей предстоит пережить (или не пережить) акустические и газовые атаки, уворачиваться от струи пламени, от камней и шипов.



Жанр: 3D Action/Adventure

Издатель: Electronic Arts

[www.ea.com](http://www.ea.com)

Разработчик: Rogue Entertainment

[www.rogue-ent.com](http://www.rogue-ent.com)

Похожесть:

Tomb Raider? Не смешите!

Системные требования

Необходимо:

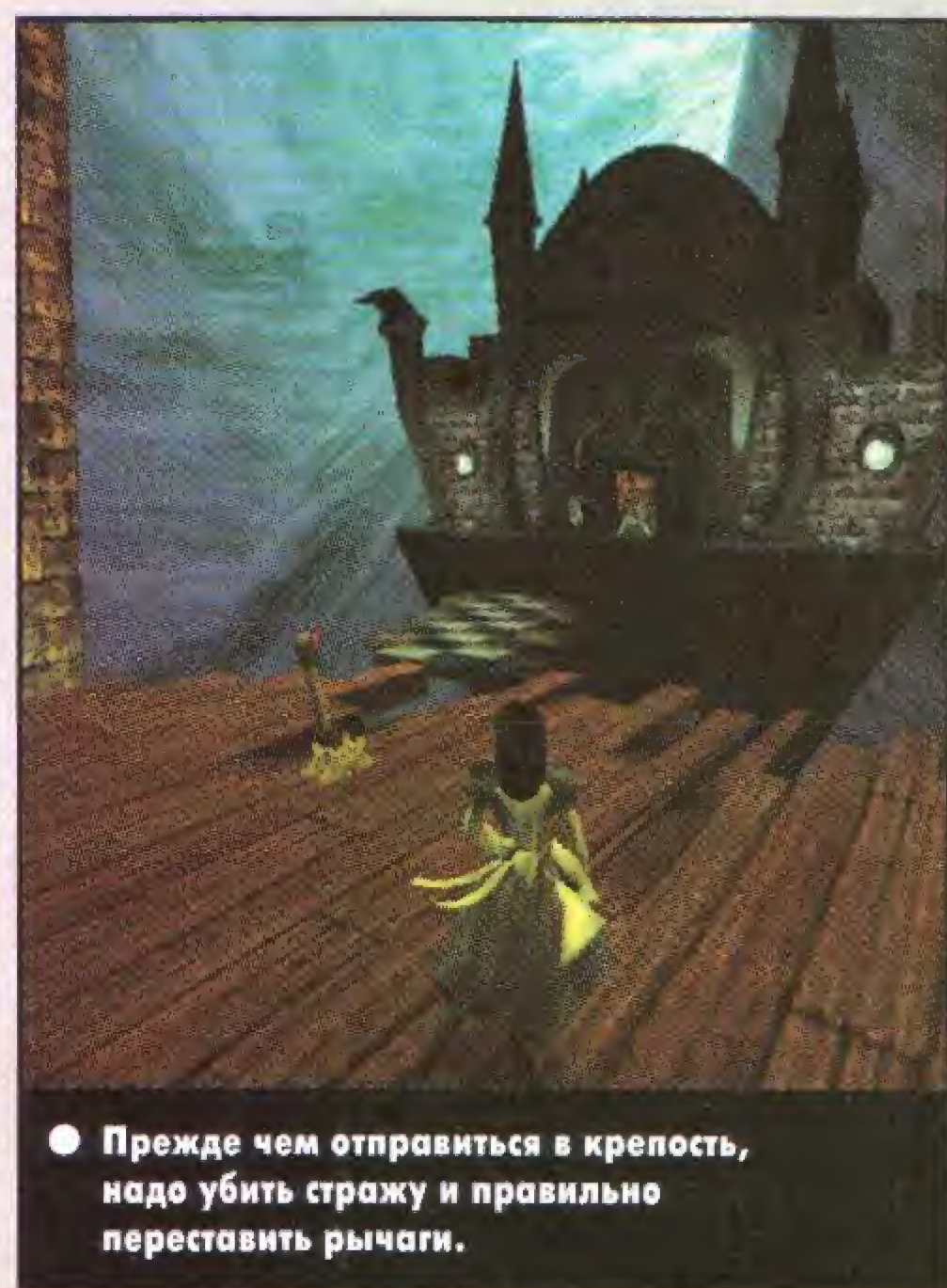
PII-400, 64 Мб, 3D уск. с 16 Мб.

Желательно:

PII-500, 128 Мб, 3D уск. с 32 Мб.

Сколько CD: Два

[www.alice.ea.com](http://www.alice.ea.com)

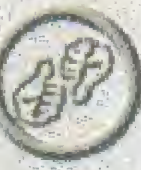


● Прежде чем отправиться в крепость, надо убить стражу и правильно переставить рычаги.



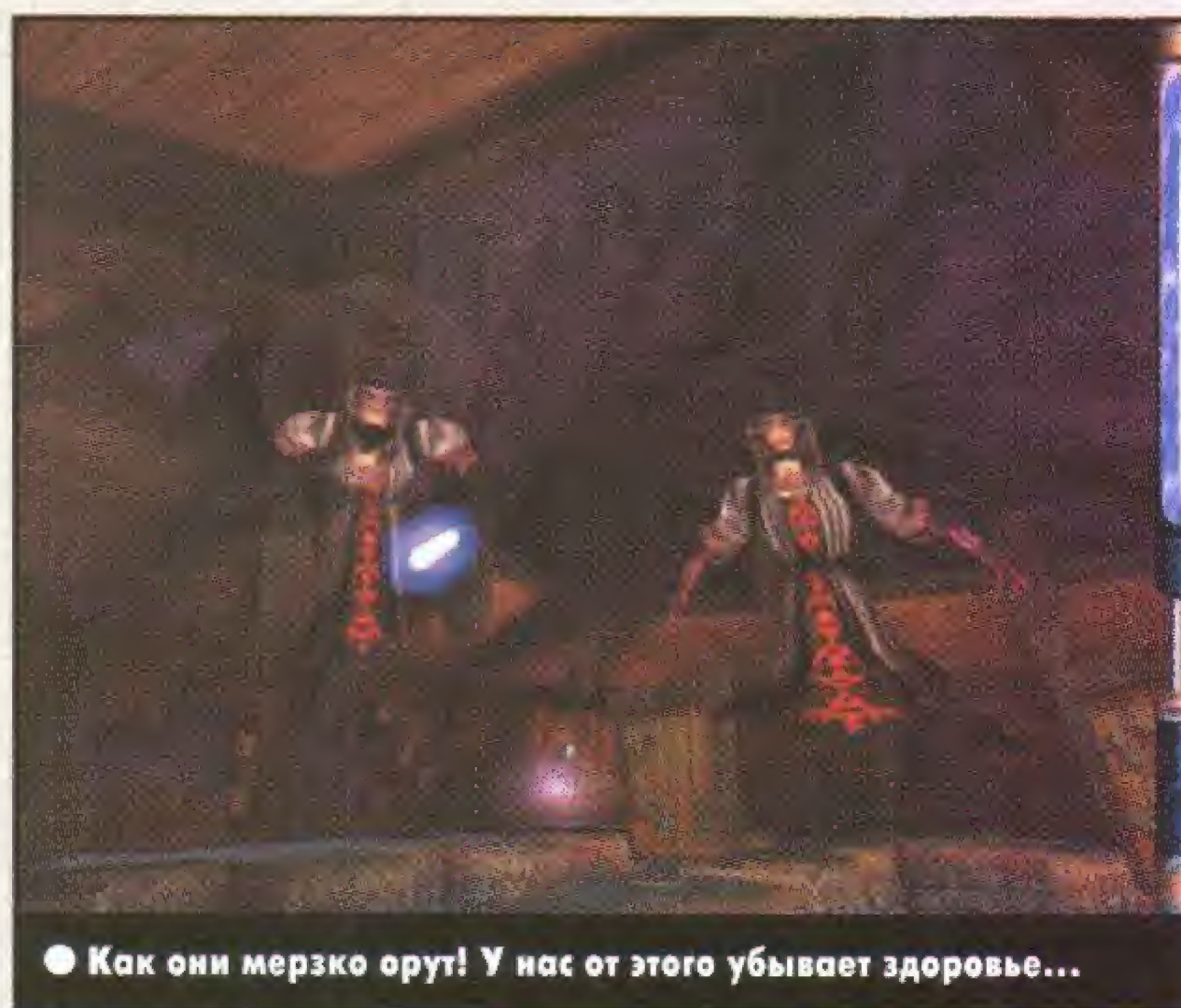
● Герцогиня не вполне в себе. Точнее, вполне не в себе. Впрочем, когда это она была нормальной? Впрочем, кто здесь вообще когда-либо был нормальным?!





● Здесь и NPC есть. Любят поговорить

Каждый вид оружия можно применять двумя способами. Допустим, тесаком можно кромсать врагов в ближнем бою, а можно всаживать его в сердца и другие ценные органы мишеней с расстояния в N метров. Второй способ незаменим при снятии стражников на башнях. Свойства ледяного посоха еще занимательнее: основное — атака потоком льда, замора-



● Как они мерзко орут! У нас от этого убывает здоровье...

Если вы вычистили от монстров какую-то локацию, это не значит, что надо валиться на лавры и там почивать. Поголовье может восстановиться после каких-либо ваших действий, необходимых для продвижения по сюжетной линии.

Например, если вы видите поблизости сосуд хаоса (это такая красная штуковина, после потребления которой Алиса совершенно звереет и начинает мочить всех с одного удара) — значит, ждите массовой атаки.

Отдельно надо сказать о "больших боссах", которых нашему трудному подростку придется встретить по ходу прохождения. Всех, кого мы помним по книге, Алиса предаст вечной памяти. На кладбище имени Льюиса Кэрролла и American McGee будут стройными рядами лежать: гусеница с гриба, герцогиня вместе с любимой перечницей, сумасшедший болванщик, Твидлы Ди и Дум, Снарк (Буджум и Снарк вообще попали сюда из другой вещи Кэрролла — "Охота на Снарка"), красная червонная королева и почему-то тоже красный (возможно, жертва адюльтера?) шахматный король. Украшены могилы будут кровавыми розами.

Для каждого босса предусмотрен специфический способ его завалить; способ предстоит отыскать на практике. В этом Алисе поможет предложенный разработчиками разнообразнейший арсенал. Помните, пару лет назад была песня: "А я не киска, я — террористка!" Алиса таскает с собой массу необычных видов оружия. Тесак, колода карт для метания, крокетный молоток, кости смерти (рекомендуется использовать для вызова демонов вблизи пентаграмм), ледяной посох, некая коробочка под названием "джекбомба" (состоит в близком родстве с напалмом), гла-застый посох и сюрисены.

живающего противника, вторичное — создание ледяного вала, за которым можно спрятаться от чужих атак.

Другая составляющая — приключения. Уровни запутанны и многоэтажны, часто в одно и то же место приходится возвращаться по несколько раз для выполнения разных действий. Чего только ни придется делать бедной Алисе: скакать, как белка, по раскачивающимся плитам, лазить по веревке, падать в водопад, летать на воздушном шаре и просто в потоке воздуха, прыгать по листьям кувшинки, заниматься подводным плаванием безо всякого акваланга... В некоторых местах игра превращается в типичную трехмерную аркаду. Кстати, все тот же **Брендон Джеймс** заявил, что считает Tomb Raider, F.A.K.K. 2 и Zelda прямыми родственниками (как-то чересчур самокритичен парень — прим. ред.). Иногда попадаются и традиционные головоломки. Например, надо переключить в правильном порядке несколько рычагов. Такое буколическое на фоне остального геймплея времяпрепровождение дает необходимую передышку, разнообразя игру и оттеняя динамику основного действия.

Среди управляющих клавиш есть отдель-

ная кнопка — помощь Чеширского Кота, который будет нашим гидом в этой сумасшедшей стране.

Сам кот похож на очень зубастого стаффордширского терьера, покрытого татуировками. Только морда покороче. В разборки он не ввязывается, но советы дает исправно. Иногда, правда, они не очень понятные, но моральная поддержка радует. Даже такая. Тем более такая.

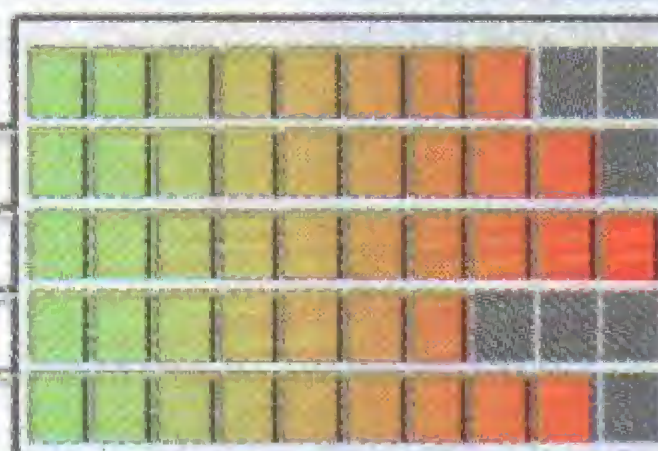
## Прыжок в небеса

**МакГи** — человек, давший игре собственное эстетическое восприятие, стиль и, наконец, имя, заявил в своем интервью зарубежного онлайнового сайту "Gamespot": "нашей главной целью было спроектировать и построить великую игру". Насчет величия и бронзовых постаментов — будущее покажет, но удалось действительно многое. Разработчикам удалось превратить сказку Кэрролла в триллер, не испортив при этом специфической атмосферы. American McGee's Alice крайне увлекательна, необычна, динамична и колоритна; жанр сделал глубокий вдох, честное слово.

...После вдоха следует выдох. Half-Life обернулся сменой концепции синглплеера в 3D Action. Чем обернется Alice? Надо думать, если разработчики подхватят эту идею, то ждать нам в гости Винни-Пуха с базуккой или крокодила Гену с бензопилой... ■



ГЕЙМПЛЕЙ  
ГРАФИКА  
ЗВУК И МУЗЫКА  
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ  
НОВИЗНА



## ДОЖДАЛИСЬ?

Возможно, самое необычное творение в жанре за последнее тысячелетие.  
Играть немедленно!

## СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ







# Hitman: Codename 47

Матвей Кумби  
cumbi@igromania.ru

Сразу же забудьте о мелодраматических соплях, хохочущих генералах в косоворотках и красивых брюнетах с сигарами, которые снова хотят захватить мир. Никаких хороших и плохих парней; никакой битвы за всемирное процветание или древней кровной вражды.

Есть Заказчик, который платит деньги, и есть Клиент, который получает пулю в лоб. Приказы Заказчика не обсуждаются, а любые переговоры с Клиентом исключены. Нам не нужны горы трупов, нам нужно четкое и правильное исполнение приказа, желательно — без лишнего шума и случайных жертв.

Каждый, кто не соблюдает эти простые правила, немедленно подвергается уничтожению. Каждый, кто допускает ошибки при исполнении, штрафует вычетами из гонорара. Каждый, кто идет против воли Заказчика, автоматически переходит из разряда Исполнителей в разряд Клиентов. Вам все понятно, Сорок Седьмой?

## Наша служба

И опасна и трудна. Никто не говорил, что быть киллером — легкое и радужное приключение. Это тяжелая, рутинная рабо-

та, которая требует максимальной отдачи и ненормированного рабочего дня. Оплата осуществляется по факту: есть труп — есть деньги. Но как же долго придется идти к этому одному-единственному трупу, на какие пускаться подлости и ухищрения!

Начать хотя бы с необходимости окончательно побороть TPS-комплекс. Дело в том, что все активное действие в Hitman протекает от третьего лица, большую часть времени мы видим выразительный бритый затылок главного героя. И сделано это отнюдь не для пущей зрелищности, а исключительно из меркантильных соображений. По словам од-



● Редкие, но меткие заставки на движке придают живости сюжету.

Жанр: 3D Action  
Разработчик: IO Interactive  
[www.ioi.dk](http://www.ioi.dk)  
Издатель: Eidos Interactive  
[www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)  
Похожесть: Нет  
Системные требования  
Минимальные: P2-266, 64Mb, 8Mb 3D  
Рекомендуемые:  
P2-400, 128Mb, 16Mb 3D  
Мультиплеер: Нет  
Сколько CD: 1  
[www.hitman.dk](http://www.hitman.dk)  
[www.eidosinteractive.com/hitman](http://www.eidosinteractive.com/hitman)

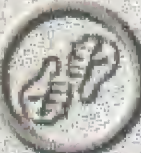
ного из дизайнеров проекта, "от вида от первого лица пришлось отказаться, ибо он предоставляет недостаточную ширину обзора". Именно! Насколько вам известно, человек своим боковым зрением видит-таки куда больше, чем это может вместить одинокий экранчик 3D-шутера. Но если с остальными FPS все более или менее понятно — беги, мутузь врагов и собирай аптечки, то Hitman требует постоянной концентрации вашего внимания и стоического контроля над сложившейся ситуацией. Поэтому относительно свободная камера вкупе с немного "плавающим" ракурсом — самое оно.

После знакомства с устройством миссий проникаешься безграничным уважением к разработчикам. Их — видный невооруженным глазом — титанический труд по оживлению каждого элемента заставляет и само слово "миссия" произносить как-то смущенно. Любой уровень, будь то джунгли, портовые доки или маленький китайский ресторанчик, живет реальной жизнью. По тротуарам спешат бизнесмены и бизнесвумены; охранники и полицейские курсируют между перекрестков, жуют жвачку и травят анекдоты. Бодигарды Клиента дефилируют по определенным участкам маршрута, переминаются с ноги на ногу и открыто демонстрируют зловещие "Узи"; джентльмены в галстуках и богато одетые леди пьют коктейли в ресторанах и обмениваются светскими сплетнями.

Как каждый нормальный рабочий день, утро 47-го начинается с составления плана действий. Все вполне тривиально: есть задание, есть деньги, есть условия и есть аванс. В первую очередь идет выбор оружия и экипировки на энное количество злотых. Причем выбор представлен отнюдь не "для мебели"; он определяет стиль исполнения миссии. Взяли с самого начала шотган — озабочьтесь и наличием кевларового бронежилета, ибо одинокий бритый амбал с большой пушкой в руках привлекает чересчур много лишних взглядов. А лишний взгляд — это лишний свидетель, быстро переходящий в стадию лишнего трупа. За кучу трупов киллеру полагается неминуемый штраф. Стать Брюсом Уиллисом не получится — баланс накладывает свои ограничения.







● Куда маломощным пушкам "оловянных солдатиков" тягаться с моим АК-47! Самое мощное оружие в игре.

## Расстановка сил

Миссии скачут бешеным галопом, не давая передохнуть ни на секунду. Сегодня мы вносим смуту в ряды якудзы, отстреливая, как зайцев, самых известных восточных мафиози, завтра мы будем ползать по болотам и изнывать от тропической лихорадки, выслеживая спрятавшегося в джунглях наркобарона, а пару дней спустя поедем в Будапешт по приватному делу. И при некоей изначальной похожести миссии даже в деталях мало напоминают друг друга, в каждой из них игра открывает свои ранее невиданные стороны.

Типичный пример: на встрече в маленьком ресторанчике собираются представители двух преступных триад и продажный шериф. Двое уже сидят внутри и ждут третьего; у входа, обыскивая всех входящих, дежурят полицейские. При малейших сигналах тревоги сбегается целый гарнизон. Загадка на уровне хорошего квеста, и очень изящное решение. Через заднее окно 47-й проникает в запертый туалет, прячет оружие в сливном бачке. Возвращается обратно, подстерегает в подворотне опаздывающего бандита, отыгрывает реквием на его гортани с помощью басовой струны, забирает его одежду и без проблем проходит через охрану. Внутри, спросив



● Куда маломощным пушкам "оловянных солдатиков" тягаться с моим АК-47! Самое мощное оружие в игре.

у бармена ключ от задней комнаты, заряжает пистолеты, вышибает дверь и устраивает небольшой благотворительный вечер с отправкой страждущих прямо на небеса.

Каждое из происходящих в игре событий прослеживается по длинной цепочке вариантов, и одна-единственная ошибка вовсе не означает провал задания. Скажем, в пройденной вдоль и поперек

демоверсионной миссии требуется убрать одного мафиози и всю его охрану. А вот каким способом — подложить бомбу в машину,



● Анимация выполнена на ять! Даже труп волочится, когда его тащат к канализационному люку, — забавно сучит ногами и бьется о стены.

зайнеры уровня, но это будет зря потраченное время. Даже если пустить лимузин с охраной в расход, то испуганный пахан созовет

## ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

Hitman — это ничто иное, как жанровое определение. На Западе уже много лет существует так называемый культ "романтики хитменов", хладнокровных снайперов, делающих бизнес на убийствах, людей без моральных правил и кодексов. В США всяческие веяния "хитменства" преследуются в довольно жесткой форме (особенно после недавних расстрелов в школах), тогда как в Европе все куда "приятнее" — оттуда и идет основной поток соответствующей литературы, купированного кино и, как мы теперь видим, "хитменских" компьютерных игр.

Самые известные hitman-фильмы — "Леон" с Жаном Рено, "Никита" (исключительно полнометражный вариант), недавний "Пес Призрак" (не такое популярное, как предыдущие, но весьма и весьма талантливое творение, замешанное к тому же на экзотической "самурайской" эстетике). Из отечественного тематического кино лучше и не пытаться вспоминать что-нибудь приличное. Пенсионеры, валящие пацанву, из "Драгунова", — это, право же, неспортивно...



переодевшись в костюм шофера, воспользоваться ружьем с оптикой или, прикинувшись одним из телохранителей, просто покосить всех из автоматического винтаря, — решает игрок в зависимости от обстоятельств. Любый случайный труп лучше прятать за мусорными баками, убивать надо ножом по горлу или из пистолета с глушителем — иначе сбегутся любопытные. Если вдруг хватятся кого-нибудь из членов банды, то его коллеги тщательно прочешут все ближайшие подворотни, а в случае пропажи шофера за руль сядет главный телохранитель.

С игрой можно долгое время играть в кошки-мышки и пытаться обнаружить ту единственную лазейку, о которой не подумали ди-

всю охрану и забаррикадируется в ресторане, откуда выбить его сможет лишь отряд спецназа либо чемпион области по Counter-Strike. Да, возможен и "вариант kill'em all", но идущий в лобовую киллер — зрелище настолько нелепое, что и... сами понимаете. Наше дело — сторона: провод на шею, взрывчатку под днище, и вот уже она, победа, и возжеленные двадцать тысяч долларов премиальных, под которые я уже приглядел отличный "Ремингтон" с лазерной подсветкой...

Киллер умеет все — не только подкрадываться тише кошки или закладывая бомбы и радиомаяки, но и стрелять из всего, что имеет ствол, пользоваться укрытиями; он носит в маленьком чемоданчике "Ремингтон" и виртуозно владеет любым холодным оружием.

Каждое действие, будь то лихой прыжок с балкона на балкон или передергивание затвора и смена рожа у "Калашникова" (да-да,



## ЭТАПНОЕ ПРОВЕДЕНИЕ ОПЕРАЦИИ. ТИПИЧНЫЙ РАБОЧИЙ ДЕНЬ РЯДОВОГО КИЛЛЕРА.



● Получение задания.



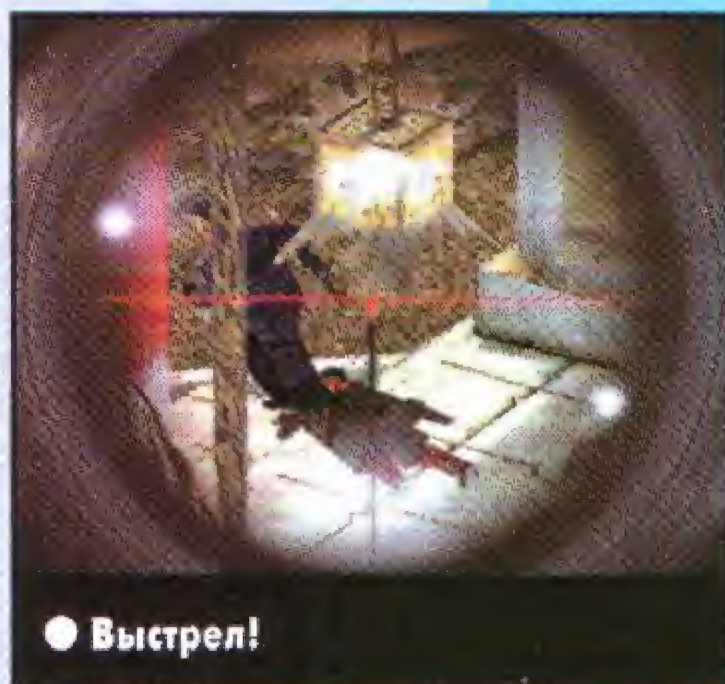
● Выход на место.



● Приезд клиента.



● Выжидание момента.



● Выстрел!



● Проблема.



● Проблема с пулеметом.



● Устранение проблемы.

куда уж без!), выполняются 47-м с грацией и вдохновением. Анимацию делали злобнейшие профессионалы своего дела; реальность происходящего не подвергается сомнению ни на секунду. Тела противников корчатся секущими очередями и застывают на полу в самых причудливых позах, кровь брызжет во все стороны, пули буравят тела и интерьеры. Что еще нужно для счастья? Гулкий стук и хруст позвонков скатывающегося по лестнице полицейского, нелепо прыгающий по паркету "Пустынный Орел", который еще секунду назад гипнотизировал нас черным зрачком ствола... Мы убиваем.

И мы счастливы.

## Осмотр

Шарм Hitman'a создается его атмосферой, которую, в свою очередь, разработчики собрали из тщательно подогнанных друг к другу деталей. Каждая случайная перестрелка — как кадр из любимого боевика. Стрекот автоматического оружия, дым, звук рикошетов и отскакивающих гильз. А как здесь шумит водопад! А какая озвучка персонажей! Главный герой говорит голосом киллера, спокойного, как сама смерть. Застигнутый в душевой террорист ойкает и умоляет о пощаде так, как будто с его смертью придет как минимум конец света.

Люди, проходящие мимо, или просто случайно посмотревшие в нашу сторону, пристально удерживают взгляд... Что-то подозревают, быть может? Наши противники — не роботы, они живут, и они думают. Стопроцентный эффект присутствия, такого не было еще нигде.

Графике можно пожелать большей аккуратности и внимания к деталям, но, положив руку на "Магнум", кому нужны эти плотно пригнанные стыки текстур — когда вокруг все так реально, так по-настоящему? Надоест смотреть — начните слушать. Сначала музыка играет из колонок, а потом — где-то внутри, в области слухового анализатора. Ее гармоничное сплетение с визуальным рядом дает

свои плоды — это вы, не игравшие, находитесь снаружи; мы сидим там, внутри игры. Пиф-паф.

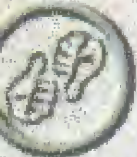
\*\*\*

Hitman: Codename 47 — это как радуга после муссона. Самое глубокое дыхание жанра со времен Half-Life. Никто и помыслить не мог, что наиболее умный шутер в истории человечества появится из недр Eidos, мамы-и-папы Лары Крофт. С другой стороны, те же Eidos издавали когда-то мгновенно ставший культовым Thief. Теперь вот — дубль два, камера, мотор — и культ с глазами убийцы снова стоит на пьедестале. А мы приносим к нему цветы...

Черные тюльпаны, скажем. ■

<b>ГЕЙМПЛЕЙ</b> <b>ГРАФИКА</b> <b>ЗВУК И МУЗЫКА</b> <b>ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ</b> <b>НОВИЗНА</b>		
<b>ДОЖДАЛИСЬ?</b> Будем с собою честны: не ждали. Вернее, ждали гибрида умывальника с холодильником, а дождались экшена года.	<b>СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ</b> 	





Нет такой опасности, которую можно было бы избежать,  
не подвергаясь другой опасности.  
Публиций Сир

Зубр  
zubr@igromania.ru

PROJECT

# I'm Going In

Так получилось, что в жанре, называемом хитрым словосплетением "тактические шутеры от энного лица", не было игр, годных к употреблению без особого мозгового напряжения. То есть, была, есть и, кажется, еще долго будет серия **Rainbow Six**. Но вот незадача... Человеку, желающему ощутить себя матерым дубленозагивочным спецназовцем, а не убежденным сединой и опытом генералом, там делать было нечего. Ибо важны были не столько рефлекс, сколько качественно разработанный план всеобщей перестрелки. Были и еще несколько экземпляров, **Hidden&Dangerous**, например. Это уже ближе, но — опять чего-то не хватает. Опять слишком сложно.

И вот — симулятор спецназовца; бытность коммандос, показанная из первых глаз — приключения блудного Джонса на просторах Сибири. **Project IGI: I'm Going In**. Одно только название чего стоит!

## Вы не поверите, но мир снова в опасности

Писать про подобные сюжеты — кощунство. Вообще, думаю, после **Monstrum Magnum** стоит выпустить энциклопедию сю-

жетов для компьютерных игр и присвоить каждому из них порядковый номер, дабы бедные авторы не мучались, пересказывая заезженные, затоптанные и вообще тотально запользованные сюжеты, а просто писали: "R-02, вариант с русским генералом и крутым спецназовцем".

Как вы уже догадались, здесь имеет место именно такое сюжетное недоразумение. Русские опять шалят, угрожая миру многометонной Кузькиной Матерью, и пытаются в странном месте "somewhere in Russia", в ангаре, принадлежащем крутой фирме "Priboi", американского гражданина, ошибочно принятого за подлого шпиона. Пытка производится с помощью молотка и смеси русского мата с английской грамматикой, помноженной на немецкий акцент. Интересно, хоть один из буржуев-игроделов когда-нибудь заинтересуется, как же на самом деле звучит нормальная русская речь?.. Приехали бы в Москву да наступили бабке в автобусе на ногу, что ли.

Кто будет наводить порядок? Правильно, мы, бравый американский спецназ, духовный наследник Арни из "Коммандо". Лицо — волевое, челюсть — хоть куда, мускулы составляют подавляющее большинство всех органов. Ура! Враг дрожит.

## Внутри

Что мы имеем? Как это ни банально звучит — миссии. Каждая из них — маленький, но очень заманчивый шедевр. Вспомните **Commandos: Behind Enemy Lines**. Вспомнили? Так вот, здесь — то же самое. В начале каждой миссии, после обозрения окрестностей, складывается четкое впечатление, что пора сушить сухари.

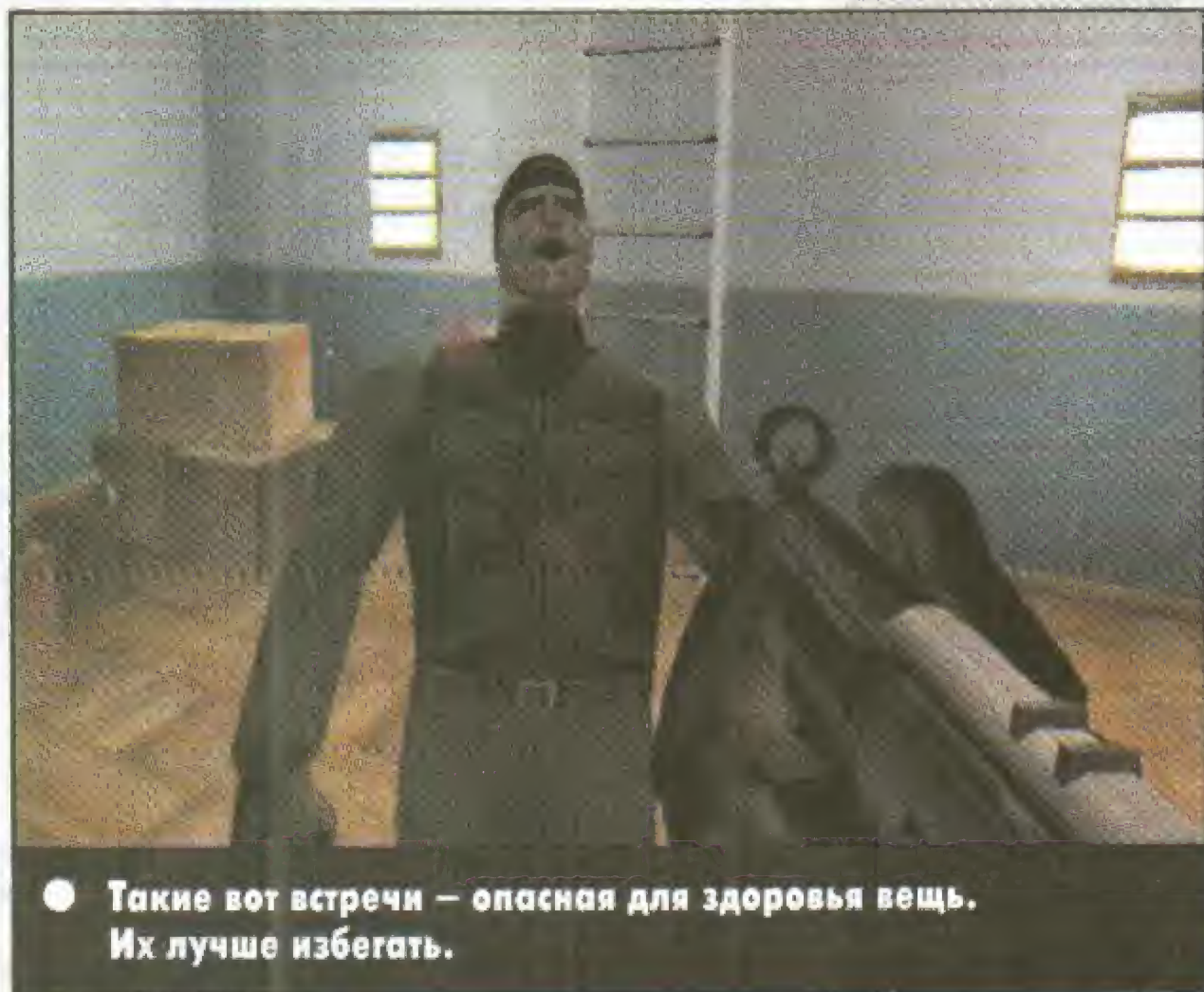
Жанр: First Person Tactical Shooter  
Издатель: Eidos Interactive  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)  
Разработчик: Innerloop Studios  
[www.innerloop.com](http://www.innerloop.com)  
Похожесть: Rainbow Six, Hidden&Dangerous  
Системные требования  
Необходимо: PII-250, 32Mb, 3D уск.  
Желательно:  
PIII-500, 128Mb, хороший 3D уск.  
Сколько CD: Один  
[www.project-i-g-i.com](http://www.project-i-g-i.com)



Охраны, господа на дозорных вышках и праздно слоняющихся людей с оружием настолько много, что какое бы то ни было передвижение по занятой ими территории представляется чистым самоубийством.

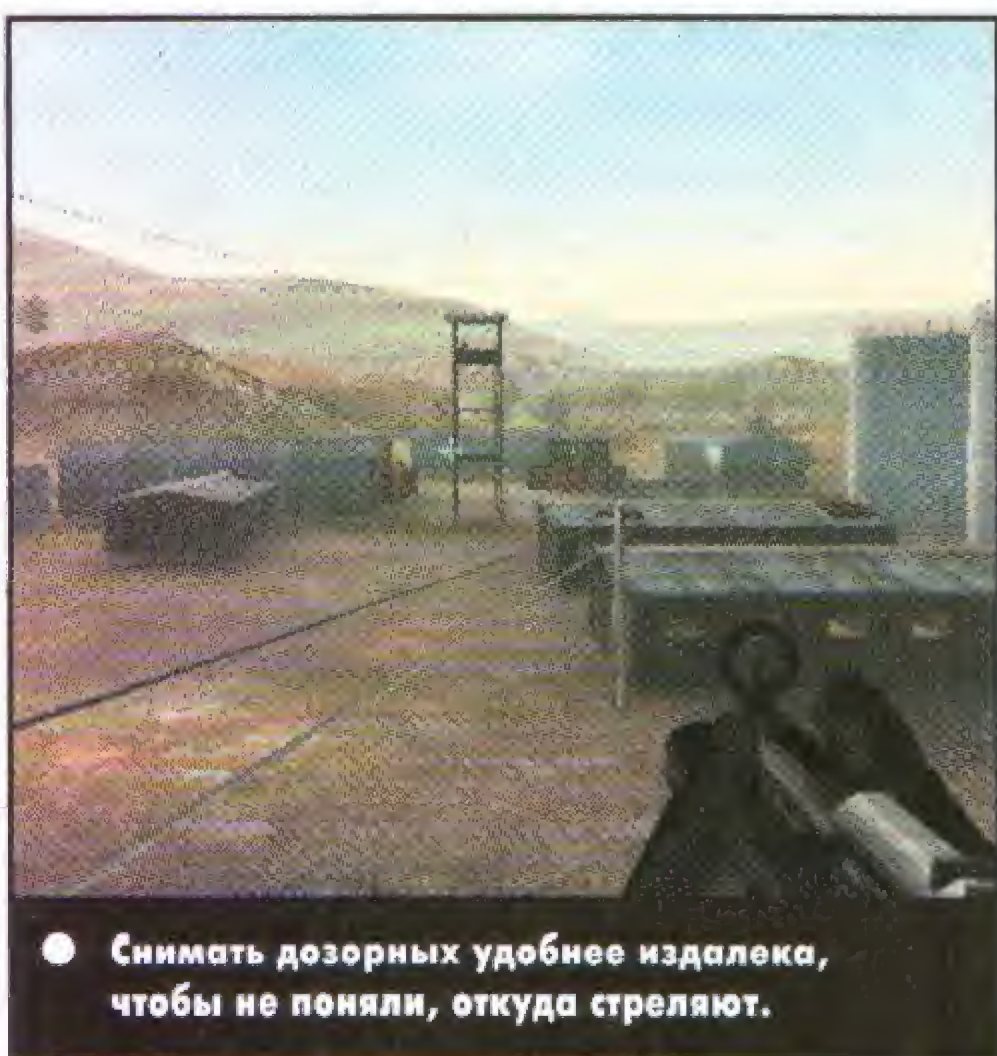
Люди, вспомнившие светлые заветы папы Квейка и выбежавшие на видное место с криком "Па-аберегись, I'm Going In!" и автоматом наперевес — умрут сразу. И не столько от леденящего душу факта отсутствия желтой брони на уровне, сколько от пары прямых попаданий в голову. И ежу понятно, что подобные фокусы здесь отнюдь не приветствуются. Зато приветствуются другие.

Внимательный самоубийца сначала оглядит окрестности и заметит, что у каждого патруля есть четкий маршрут движения, и что дозорные на вышках, как это ни странно, смотрят не во все стороны, а лишь туда, куда положено по уставу. И самое главное: солдаты ленивы и перспектива лично искать шпионов мирового империализма им не улыбается. Вывод: наши лучшие друзья — тени, ящики и непросматриваемые из окон пространства, а вовсе не солнце, воздух и вода. Только так. Потихонечку крадемся мимо скучающего охранника, отвлекаем его

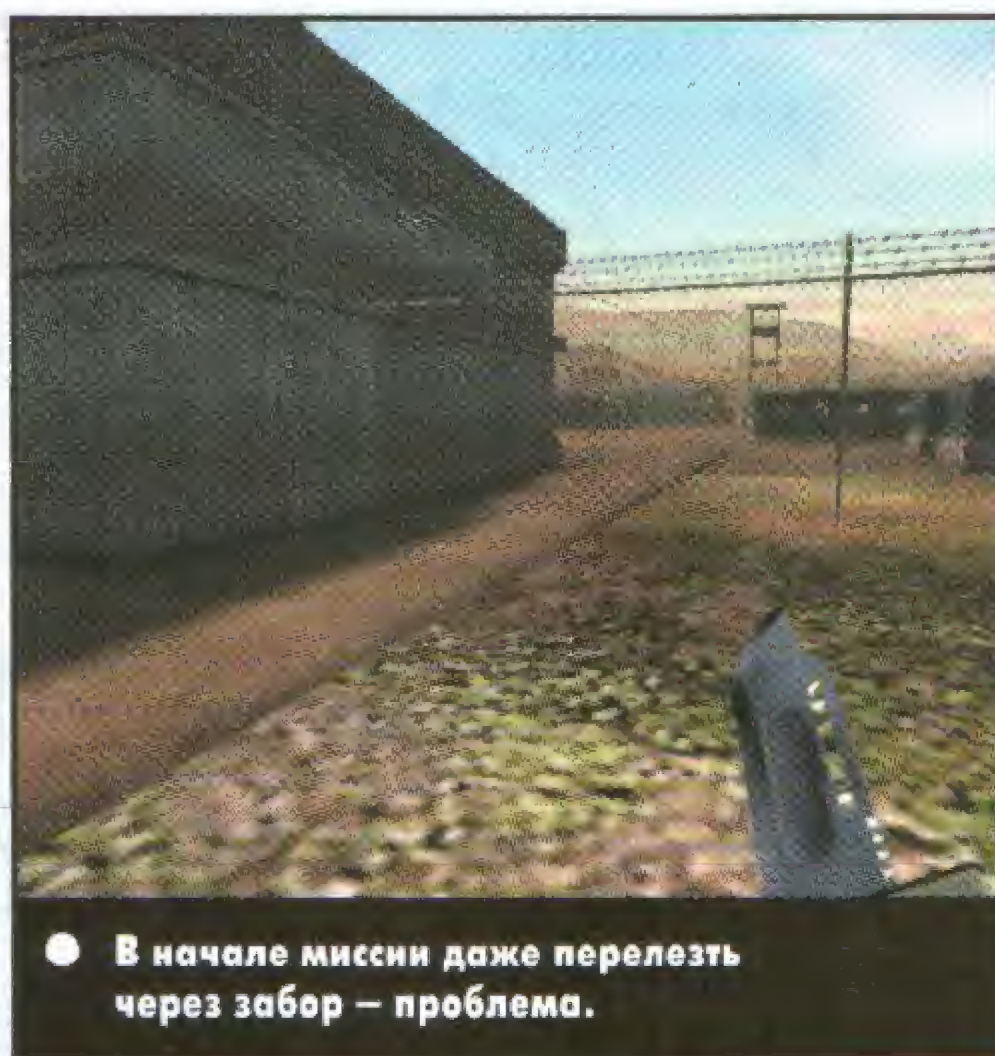


● Такие вот встречи — опасная для здоровья вещь. Их лучше избегать.

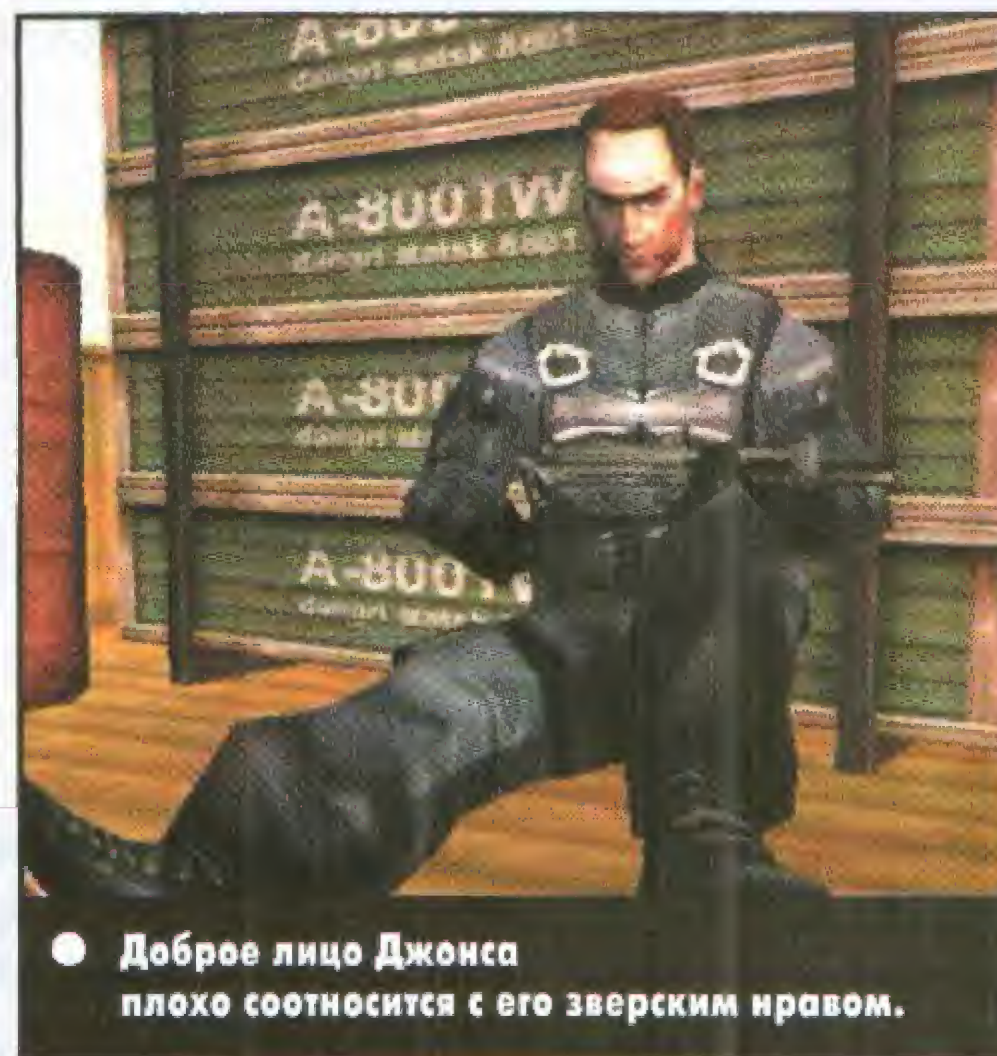




● Снимать дозорных удобнее издалека, чтобы не поняли, откуда стреляют.



● В начале миссии даже перелезть через забор — проблема.



● Доброе лицо Джонса плохо соотносится с его зверским нравом.

внимание, втыкая нож между лопаток; лихо снимаем еще парочку "расиян". И так все время, до победного конца; конечно, не всегда с ножом, свинец порой куда полезней — свинец, пробивающий дощатые перекрытия; свинец, прошивающий стоящих за ними людей. На рокот АК-47 сбегаются зрители, поэтому, если их предвидится слишком много, лучше поиграть в снайпера. 18 видов оружия, включая гранаты и взрывчатку, дадут врагу прикурить. Многообразие тактик Innerloop предоставили — сложно выбрать ту, которая позволит остаться в живых вам и не позволит всем остальным.

Ибо главное — постоянно быть начеку; всегда найдется пара не замеченных в пылу всеобщей мясорубки солдат, которые так и норовят улучшить подходящий момент и проверить вашу черепную коробку на прочность и наличие мозгов внутри.

## Совсем внутри

Тактические шутеры всегда шли рука об руку с реальными моделями повреждений и характеристиками оружия. IGI — не исключение. Как уже было замечено, прицельный выстрел в голову — верная смерть. В ногу — большие проблемы с передвижением по местности. Одно приятно, абсолютно аналогично повреждения наносятся и противнику, поэтому играть, особенно на высоких уровнях сложности, чертовски интересно.

Оружие — отдельная песня. Знатоки, конечно, могут придаться, сказать, что, мол, в Rainbow Six характеристики отдельных стволов были правильнее, да и баллистика здесь несколько кривая... но на мой малообразованный в этом вопросе взгляд — все очень здорово. Каждый ствол грохочет по-своему, поэтому даже на больших расстояниях можно определить, чем вооружен противник, и принять соответствующие меры.

## Снаружи

Вот за что я в свое время проклинал Rainbow Six, так это за графику. Квадратные головы, криво наклеенные блеклые текстуры. Здесь все не так; здесь все очень хорошо. Более того, таких реалистичных, де-

уродуют глаз своей квадратностью, а красивое динамическое освещение не дает заскучать лежащему в засаде шпиону ни днем, ни ночью.

## I'm Going In!

Никто особо не ждал, а вышла чудесная игрушка. Симулятор спецназовца для всех, Commandos с видом от первого лица, шутер для умных — называйте как хотите, суть от этого не меняется. Главное — играть в игру интересно, играть в игру весело и играть в игру сложно. Можно посоветовать на то, что разработчики не удосужились сделать сейвы во время миссий, чем обрекли людей на монотонное перегрывание уровня по несколько раз лишь из-за того, что злобный охранник слишком хорошо прятался в тени... Кстати, за патч,

обучающий игру сейвиться, половина поклонников IGI готова продать душу, а другая половина — перегрызть горло первой. Но это все мелочи. Игра с привнесением сейвов изменится, но ни реализма, ни эстетическую составляющую не утратит. Кто хочет — сейвится, кто не хочет — АКМ в руки, взвод навстречу.

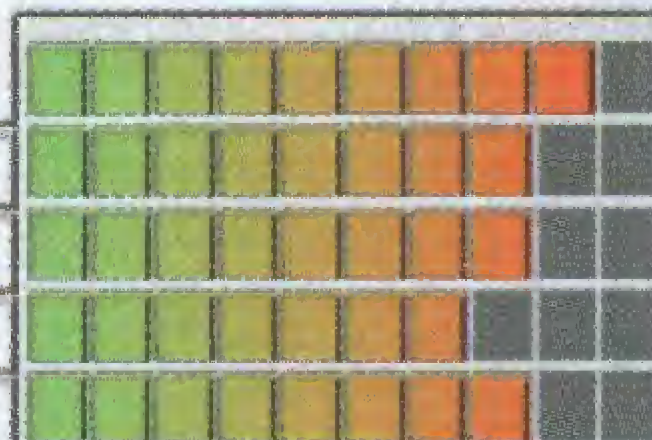
Но играют — все. ■



● До края ландшафтов в IGI вряд ли долетит даже вертолет.

тализированных и огромных (бескрайних!) ландшафтов не было нигде, даже в симуляторах. На фоне столь роскошных открытых пространств все остальное смотрится не столь впечатляюще, но это вовсе не значит, что смотреть больше не на что. Отнюдь — модели персонажей вполне качественные, головы не

**ГЕЙМПЛЕЙ**  
**ГРАФИКА**  
**ЗВУК И МУЗЫКА**  
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**  
**НОВИЗНА**



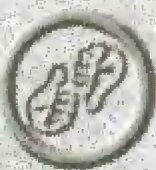
**ДОЖДАЛИСЬ?**

**СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ**

50%

Лучшего combat-сима за истекший год. Эх, сюда бы еще мультиплеер!..





# No One Lives Forever

Человеческая жизнь похожа на коробку спичек:  
обращаться с ней серьезно — смешно.  
Обращаться несерьезно — опасно.  
Р.Акутагава

Зубр  
zubr@igromania.ru

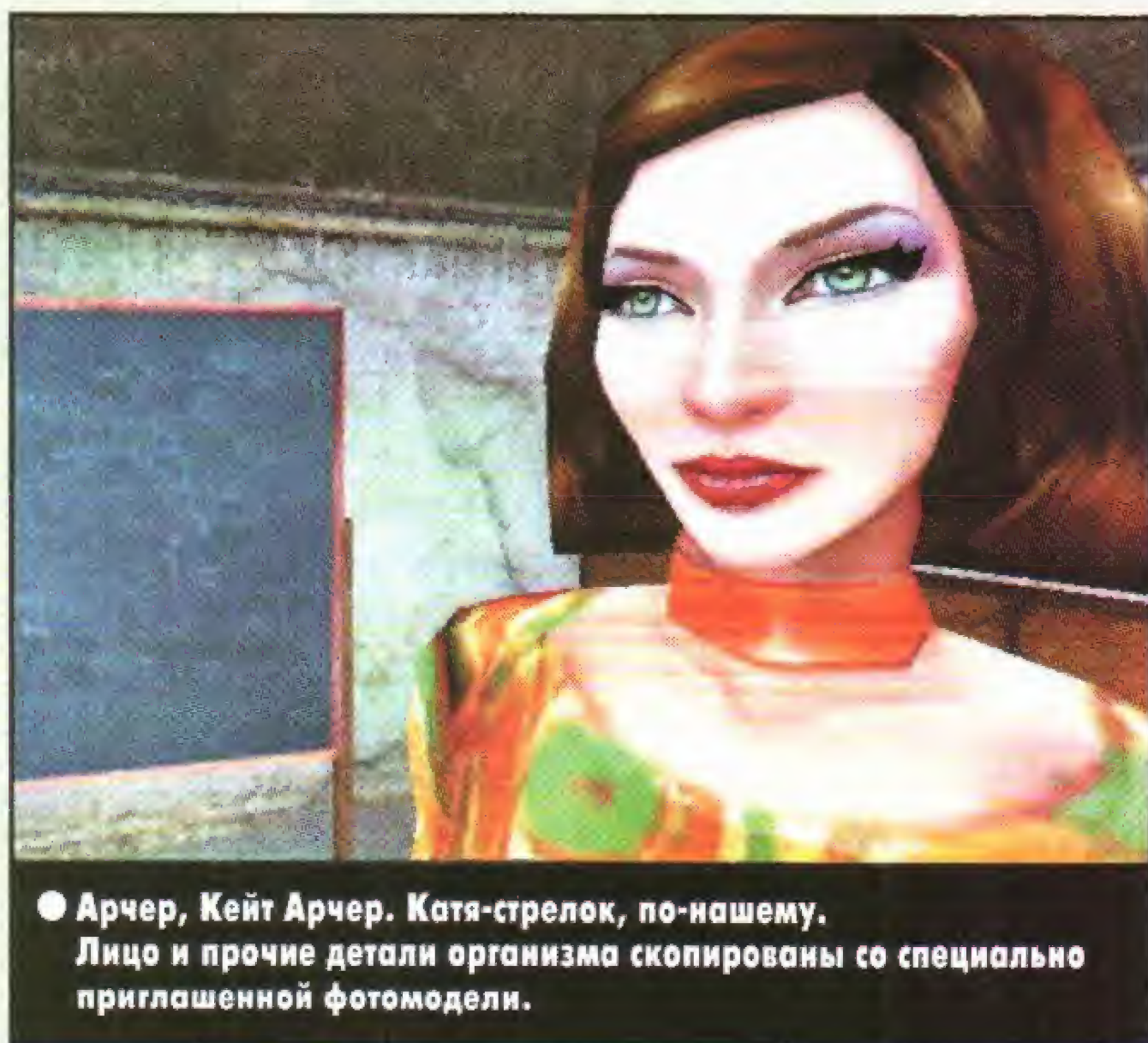
Сдается мне, уважаемые, что так не одними мультиплеерными квейками-анрилами жив нынче жанр шутеров. Первой ласточкой был, несомненно, Half-Life, вышедший почти два года назад, но так и оставшийся до сих пор непревзойденным эталоном гармоничного единения сурового экшена и авантюры, имеющей в основе мощную и проработанную сюжетную линию.

Свежерожденный жанр на скорую руку окрестили Interactive Fiction. Ему предрекали большое будущее...

Но шли месяцы, а ничего похожего не выходило и даже не планировалось к разработке... Два года пролетели не-

заметно, и вот, как грибы после дождя, один за другим начали вылезать аналогичные игровые проекты. Из последних игр такого рода можно назвать Star Trek Voyager: Elite Force. Ну чем не кино, укатанное в асфальт программного кода?

А вот другой проект, находившийся в разработке довольно внушительный промежуток времени, вовсе не собирался быть Interactive Fiction, наоборот — мечтал стать кондовой стрелялкой. Но, случается, разработчики из Monolith хотят одного, а получают другое. No One Lives Forever стал еще одним представителем пока немногочисленной, но стремительно расширяющейся группы "FPS для зрителей".



● Арчер, Кейт Арчер. Катя-стрелок, по-нашему. Лицо и прочие детали организма скопированы со специально приглашенной фотомодели.

шинство заданий слишком легки и примитивны для нее. Но вот, кажется, настал ее звездный час: у UNITY возникли серьезные проблемы.

Кто-то явно невзлюбил родную контору Кейт — невероятно законспирированные агенты по всему миру гибнут один за другим. Кейт, естественно, поручают разобраться в столь странной череде убийств.

Что будет потом — рассказывать подло; это нужно видеть. Но я-то человек в душе злобный и глубоко аморальный, так что... В общем, здесь, несомненно, не обошлось без заговора с целью (ну кто бы мог подумать!) захвата власти над нашей брэнной планеткой. И, как вы думаете, кто по национальности главный злодей, Кутузов (одноглазый потому что) и Буденный в одном лице?



● Машины здесь умеют не только взрываться — на них еще и можно ездить.

## Мое имя — Арчер. Кейт Арчер

Итак, сначала ученый-очкарик, потом — космический десантник. Кто теперь? Позвольте представить: агент Арчер, один из лучших сотрудников британской сверхсекретной организации UNITY и, по совместительству, весьма привлекательная брюнетка с пышными формами. К тому же — единственный агент-девушка в этом заведении.

Как это ни прискорбно, но агент Арчер страдает от патологической скуки — боль-

Жанр: 3D Action  
Издатель: Fox Interactive  
[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)  
Разработчик: Monolith Studios  
[www.lith.com](http://www.lith.com)  
Похожесть:  
SiN, Star Trek Voyager: Elite Force  
Системные требования  
Необходимо: PII-250, 32Mb, 3D уск.  
Желательно:  
PIII-500, 128Mb, 3D уск.  
Сколько CD: Два  
[www.the-operative.com](http://www.the-operative.com)



Правильно, наш соотечественник, сибиряк Дмитрий Волков (хотя Dmitri Volkoff, согласитесь, звучит круче). Эта колоритная личность стоит во главе злобной и воинственной международной организации H.A.R.M. — нашего с Кейт главного врага.

На протяжении более чем полусотни миссий, действие которых будет происходить по всему земному шару, нам придется выполнять разнообразные и смертельно опасные, хотя и зачастую совершенно дурацкие задания. Но — в кино как в кино...

## Что?

Шпионский шутер. Что нам приходит на ум при этих словах? Конечно, Thief. Ползаем, прячемся, бьем по-умному и из-за угла. Применимо ли это к NOLF? Отчасти. Ползать, равно как и ныкать по углам и просто ходить, не создавая особого шума, придется часто. А вот насчет "бить"... В общем, крови будет много. А вы что хотели? Это же международная террористическая организация. С ними только так и можно.

В общем, игровых возможностей — куча. Хочешь — мочи, хочешь — прячься и подглядывай. А ведь еще придется вести светские беседы с кучей NPC. Да-да, эти злобные существа пробрались и сюда. Так что иногда успех миссии будет зависеть не только от ловкости и меткости в стрельбе, но и от умения "держать базар".

Разнообразие миссий — огромное. От банального мордобоя и освобождения заложников до прыжков с самолета, простите, без парашюта. Вот так. Half-Life отдыхает.

## А теперь расчехлим наш бульдозер

Скажите, на чем так цинично играли господа из Monolith, когда проводили свою традиционно агрессивную рекламную кампанию будущего хита? Правильно, на том, что там отовсюду будет торчать чудная и удивительная атмосфера далеких 60-х. Странная одежда, огромные очки, дикие нравы...

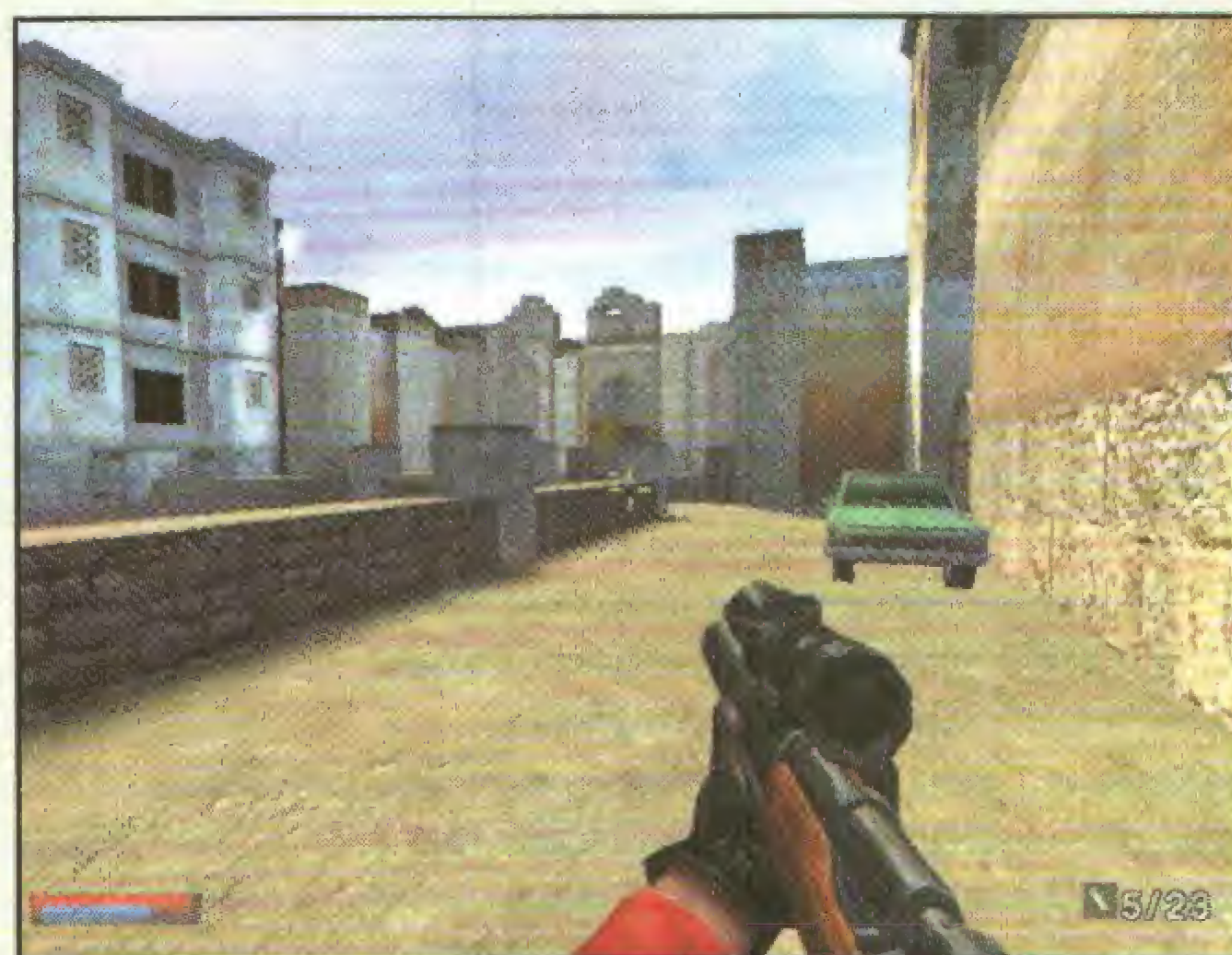
И, скажите на милость, где же это все? Видимо, эту тайну знают лишь господа из Monolith, ибо ни в чем, кроме действительно стильной музыки и диковой одежды госпожи Арчер, славный дух 60-х не проявляется. Ну, еще меню оформлено в стиле "а-ля Джеймс Бонд/Остин Пауэрс". А так — все вполне нейтрально.

## Движок нового поколения

Движок LithTech 2.0 хвалили. Его называли "новым словом в..." и предрекали ему титул убийцы всенародных кумиров, Q3A и Unreal. С одной оговоркой: ясновидение прорезалось лишь у господ из Monolith. Так вот — оно их подвело.

Движок, как это ни прискорбно, опоздал с рождением как минимум на год, ибо никаких новых и р-революционных технологий в нем не содержится. Скорее всего, его можно назвать апдейтом к старому LithTech и рассматривать его именно с этих позиций. А с этих позиций он не то, чтобы неплох, а даже наоборот. Вкупе с мастерством дизайнеров новый, улучшенный на 30% LithTech показывает изрядные результаты.

Текстуры, пусть и не самого высокого качества, зато отличаются бешеным разнообразием. Архитектура изящна и оригинальна, освещение в меру динамическое и цветное,



● Чудеса восточной архитектуры. Сейчас еще будут чудеса меткости...

но без излишеств и наворотов. Несколько подкачали некоторые круглые предметы вроде автомобильных колес — могли бы быть и менее угловатыми. Но это все миглом забывается при взгляде на модели людей. Верю, что программеры из Monolith не зря получали зарплату последние полтора года. Говорю честно и откровенно: ничего подобного я не видел ни в одной игре. Детализация и качество скинов просто потрясает, анимация вызывает желание аплодировать стоя, а способность моделей открывать и закрывать рот в такт произносимым фонемам умиляет до слез.

## Они сделали это снова

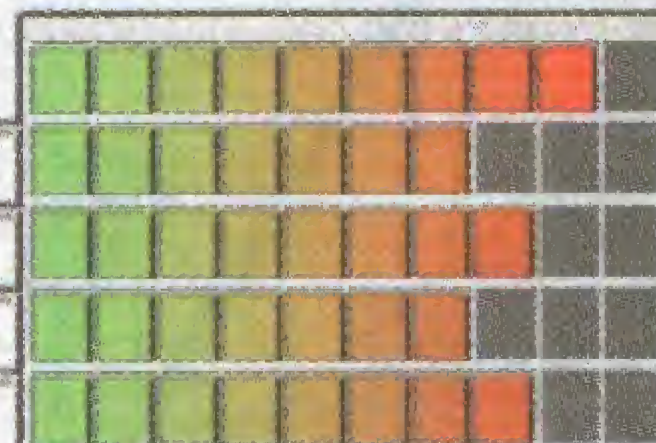
Как ни странно, у нас в семье родился хит. Несмотря на все вышеперечисленные недостатки. На самом деле, только про них и стоило рассказывать в этой статье, ибо достоинства игр подобного рода, кажется, очевидны почти для всех. Оригинально. Захватывает. Иногда пугает.

Больше сказать нечего. Нужно играть. ■



● Арчер, Кейт Арчер. Катя-стрелок, по-нашему. Лицо и прочие детали организма скопированы со специально приглашенной фотомодели.

ГЕЙМПЛЕЙ  
ГРАФИКА  
ЗВУК И МУЗЫКА  
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ  
НОВИЗНА



## Дождались?

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ

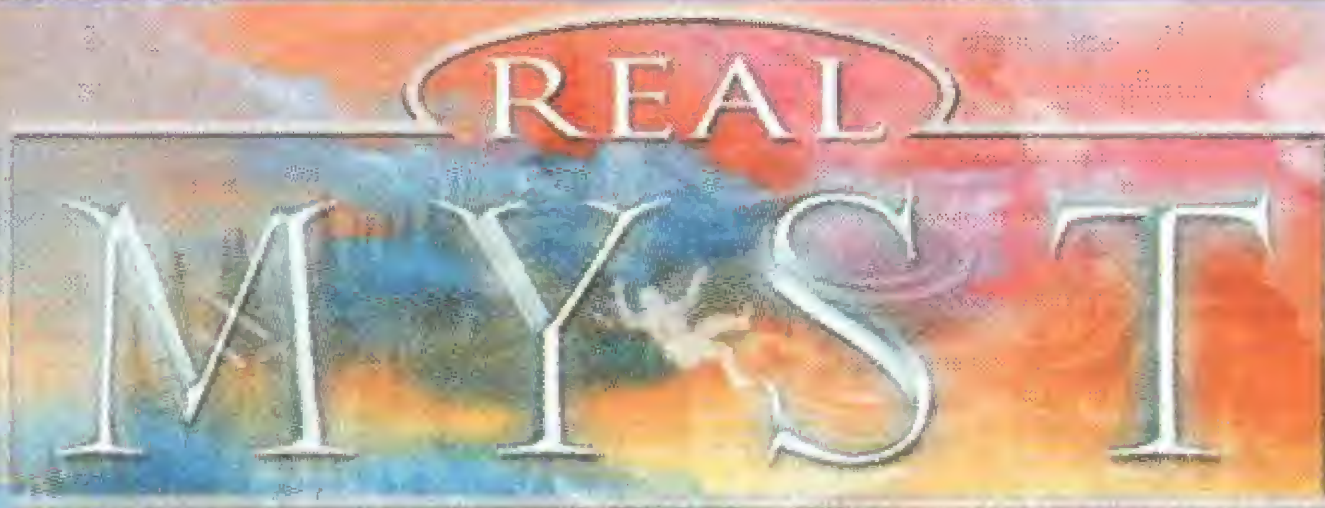
30%

Абсолютно не того, что было обещано. Но как же это здорово, черт возьми!





...И сумасшедших скал  
колючие соборы  
Повисли в воздухе,  
где шерсть и тишина...  
О. Мандельштам



**Пятнистая Рысьявка**  
rysiavka@hotmail.com

**Выпуск Myst некогда вознес Суап на вершину славы и коммерческого благополучия. Главная римейка знаменитого квеста — переход к трехмерной графике для усиления восприятия и увеличения реальности происходящего.**

## Тарковский или "Твин Пикс"

Игра начинается с того, что перед вами возникает книга Myst. Коснитесь ее, и она заполнит весь экран. Прикоснитесь еще раз — книга распахнется на странице с рисунком океана. Подождите чуть-чуть, и изображение оживет. С высоты птичьего полета перед вами открывается вид на остров Мист. Дотроньтесь до рисунка — и вы уже там.

Вы стоите на пристани, рядом ласково плещется море. Оглянитесь вокруг, и вы увидите пихтовый лес и разбросанные по нему строения в древнегреческом стиле. Все вокруг дышит миром и покоем. Но где же жители?

Когда-то на этом прекрасном острове жила семья — Этрус (Atrus) и Катерина, и их сыновья Сиррус (Syrrus) и Ахенар (Achenar). Но сейчас остров пустынен. Только рядом с пристанью на траве лежит письмо Катерине, в котором Этрус рассказывает, как найти оставленное для нее важное сообщение. Разыскав его, вы узнаете, что большая часть книг из библиотеки хозяина острова сожжена, и подозревает Этрус в этом своих сыновей. Что же случилось на самом деле? И куда пропали сами Сиррус и Ахенар?

Ответы на эти вопросы нужно искать в библиотеке. Там вы найдете две книги — красную и синюю, в которых пребывают в заточении Сиррус и Ахенар соответственно. С ними можно поговорить, хотя связь все время прерывается. Каждый просит принести ему недостающие листы для его книги, тогда он сможет освободиться. Страницы должны быть нужного цвета — синие или красные.

В 1991 году братья Рэнд и Робин Миллеры (Rand & Robyn Miller) основали компанию Cyan и начали работу над игрой, получившей название Myst. Им сопутствовал успех. Квест Myst и его продолжение Riven поставили до сих пор никем не побитый коммерческий рекорд. По миру разошлось более 10 миллионов экземпляров игры, а полученный от продаж доход превысил 250 миллионов долларов. Сочетание сложных головоломок, прекрасной графики и сюрреализма происходящего, принесшие успех Мисту, перешли в новую разработку Суап — realMYST 3D. По словам Рэнда Миллера, целью разработчиков "было создать мир в традициях Myst, но который воспринимался бы более реально". Этой полной загадочности и очарования игре — realMYST 3D — посвящен наш рассказ.

Осмотрев остальные книжные полки, вы видите, что большая часть книг безнадежно испорчена. В нескольких сохранившихся содержатся рассказы Этруса о его путешествиях в различные эпохи (ages) — лунную, меха-

ническую, эры каменных кораблей и затопленного леса. Собирая страницы книг для освобождения братьев, вам придется их все посетить. Поэтому внимательно прочтите описание эпох, не забывая зарисовывать встречающиеся схемы. Попасть в любой век можно, правильно используя загадочные механизмы, которыми усеян остров Мист. Например, решив головоломку, спря-

Жанр: Квест  
Издатель: Mattel Interactive  
[www.mattelsupport.com](http://www.mattelsupport.com)  
Разработчик: Cyan и Sunsoft  
[www.cyan.com](http://www.cyan.com)  
Похожесть: Myst  
Системные требования  
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.  
Желательно: PII-450, 128Mb  
Сколько CD: Один  
[www.realmyst.com](http://www.realmyst.com)

танную в башне с часами, вы получите доступ внутрь диковинного механизма на северо-востоке острова. А в нем лежит книга, которая перенесет вас в механическую эпоху. Ибо все части мира Мист связаны между собой при помощи магических книг. Книга лунной эры спрятана в космическом корабле, книга эпохи каменных кораблей — на затопленном у причала судне.

Эры Миста представляют собой сочетание странной, прекрасной и пустынной местности и не менее странных механизмов, которыми эта местность густо утыкана. Пейзажами мы будем любоваться, с механизмами — бороться. Все приборы действуют, но железо покрыто слоем ржавчины, аккумуляторы разряжены, переходы затоплены водой, в море плавают обломки... Поистине — рейд по сталкерским местам. Живых существ вокруг нет — я не считаю рыбок в море и стайки летучих мышей, которую мы встретим в подземном туннеле.



● Поздравляем с прибытием на Мист. Рядом — пристань с затопленным кораблем.



● Плавать мы не умеем, поэтому сделаем мост, чтобы пройти в башню с часами.





63





**Владеющий морями  
владеет торговлей;  
владеющий торговлей  
владеет богатством  
мира и, следовательно,  
самим миром.**  
Сэр Уолтер Рэйли

# КОРСАРЫ:

## Проклятие дальних морей

### Sea Dogs

Антон Логвинов  
ail@dubna.ru

### Век парусников

Изложение сюжета мы опустим — ни к чему дублировать осеннее интервью по "Корсарам" ("Игромания" №9). Для тех, кто его пропустил, поведаем лишь, что мы играем за Николаса Шарпа — молодого капитана, решившего получить корсарский патент и отправиться в моря-океаны. Причем заработок денег путем корсарской экспроприации их у путешественников морем граждан — лишь третья задача Николаса. Первые две — отомстить некогда пленившим его испанцам и разузнать все что возможно о судьбе отца.

В отличие от Pirates!, где сюжета практически не было, в "Корсарах" он выдвигается на одну из первых ролей. Разработчики не поленились и создали аж четыре сюжетных линии (за каждую из сторон), любая из которых не менее интересна, чем остальные; это проверено. Тут есть и пиратские разборки, и продажные губернаторы, и сожжение ведьмы на костре, и многое другое.

Продвижение по сюжету осуществляется, как и в любой другой RPG, посредством мно-

гочисленных разговоров с NPC и выполнения квестов (весьма интересных и разнообразных), полученных от этих же NPC.

Коли уж дело зашло о разговорах, то не могу не похвалить разработчиков за диалоги. Настолько литературно правильных текстов еще не было ни в одной российской игре. Нет, иногда, конечно же, попадаются опечатки и ошибки, но общее впечатление они испортить никак не могут. Каждый NPC толкает речи в своем персональном стиле. Если это, например, закаленный в боях и насквозь пропитанный ромом пират, то его лек-

сикон будет пестрить соответствующими шуточками и сленгом, а если это какой-нибудь богатый торговец — переливаться очень вежливыми и корректными фразами. Что приятно, сценаристы "Акеллы" оказались не лишены чувства юмора — иногда смеешься до слез, слушая рассказ очередного обиженного жизнью NPC.

### Место встречи

На море схлестнулись четыре противоборствующие стороны — англичане, испанцы, французы и, конечно же, пираты. Если смотреть с исторической точки зрения, то вместо французов должны были бы плавать голландцы... Но будем снисходительны — тем более что место действия вымышленное, и поэтому от перемены мест слагаемых сумма... Сами понимаете.

Надо заметить, наш архипелаг плотно заселен — пустующих островов кот наплакал, да и те порой используются как плацдармы для нападения. Вдобавок ко всему, здесь пролегает известный испанский "Золотой путь". Очевидно, лучшего места для грабежа, насилия, торговли и прочих корсарских занятий не найти.

В начале игры мы плаваем на маленьком суденышке, которое годится

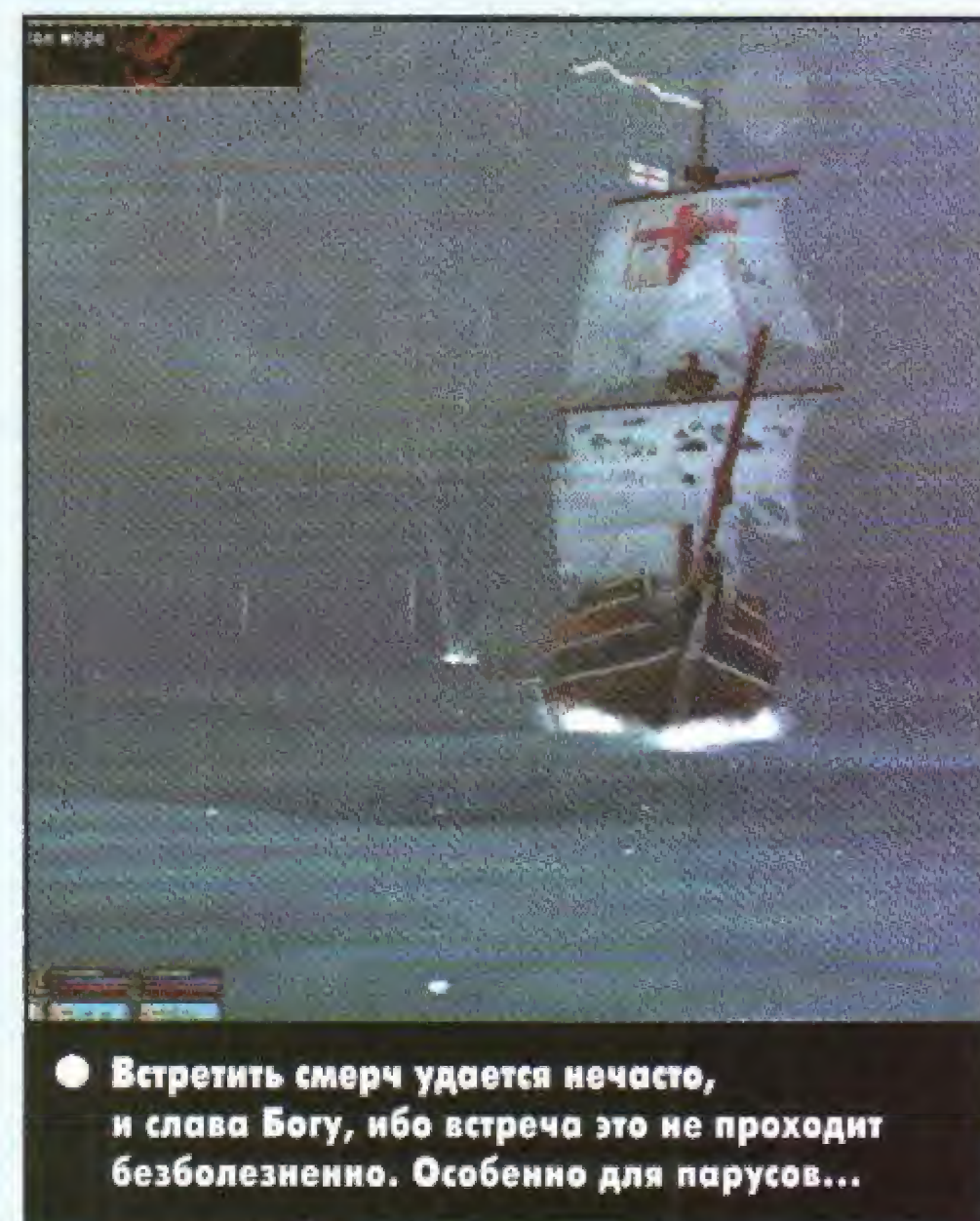
лишь на то, чтобы утонуть при появлении любого враждебного корабля или перевезти какой-нибудь фунт апельсинов. Соответственно, поначалу нам будут давать квесты чисто транспортного характера, но уже вскоре предложат потопить несколько кораблей, а затем и взять форт.

В принципе, игру можно условно разделить на несколько этапов. Вначале нам волей-неволей придется заниматься торговлей (иначе не выжить), затем — тотальным грабежом кораблей, после чего можно будет приступить к нападениям на колонии. Возможность сменить род деятельности напрямую зависит от класса корабля — чем он выше, тем меньше мы занимаемся торгашеством и больше времени посвящаем дымным перестрелкам и кровавым абордажам. Естественно, никто не мешает вам продолжать возить апельсины и на корабле первого класса — только вот команда у него далеко не 50 человек, как у корыта шестого класса, а ведь экипажу еще и деньги платить

Жанр: Action/Adventure/RPG  
Издатель: "1С"  
[www.1c.ru](http://www.1c.ru)  
Разработчик: "Акелла"  
[www.akella.ru](http://www.akella.ru)  
Похожесть: Pirates!  
Системные требования  
Необходимо:  
PII-300, 64Mb, 3D уск.  
Желательно:  
PIII-500, 128Mb, 3D уск.  
Мультиплеер: Отсутствует  
Сколько CD: Один  
[www.akella.ru/seadogs/](http://www.akella.ru/seadogs/)



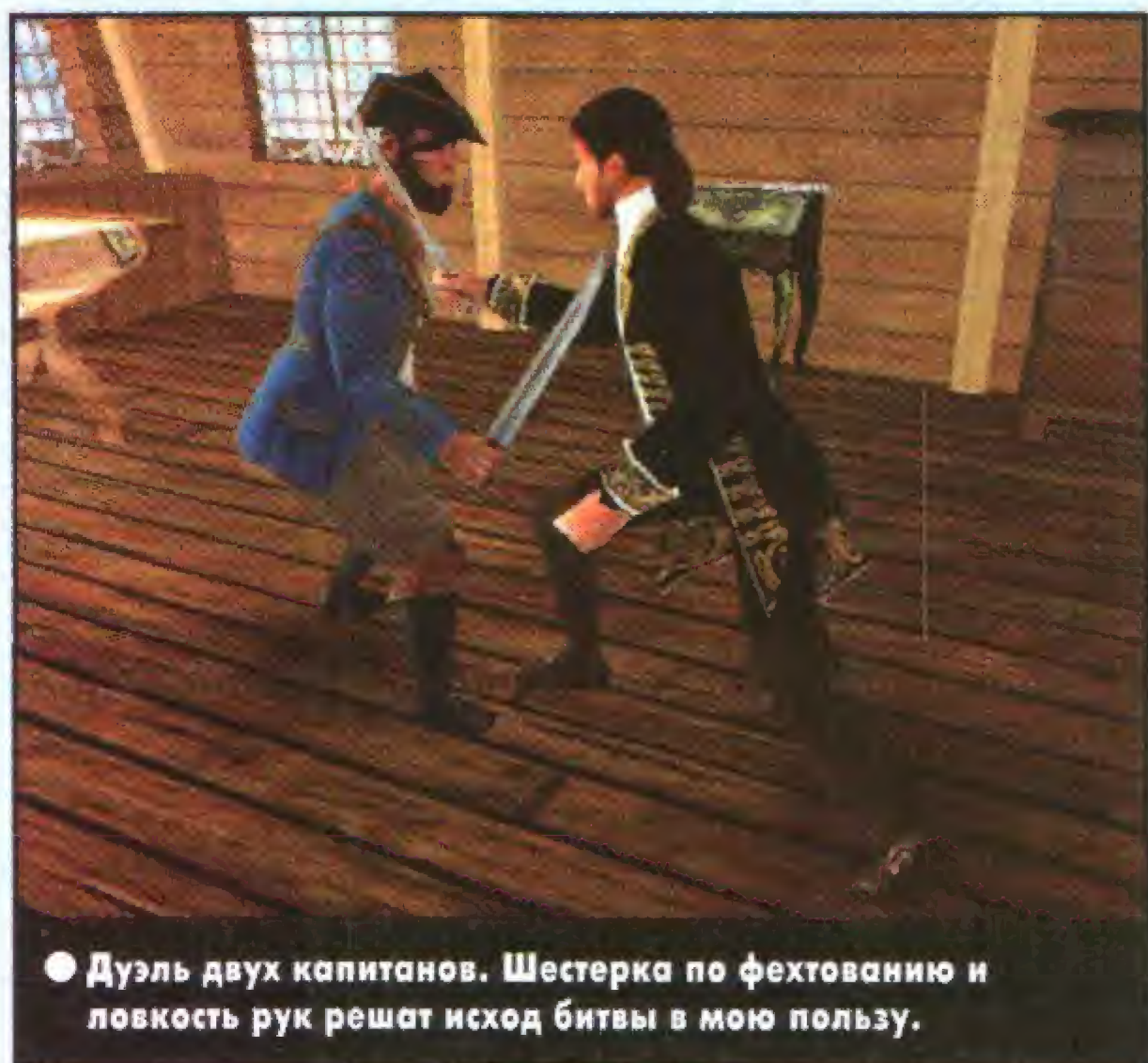
● Еще пара выстрелов, и испанский форт "откроет свои двери" для пятисот человек команды моего "Варшипа"!



● Встретить смерч удается нечасто, и слава Богу, ибо встреча это не проходит безболезненно. Особенно для парусов...

надо. Оригинальный подход! Торговать на корабле первого класса можно, но невыгодно; его разрешено в любой момент сменить на корабль тремя классами ниже, однако при таком подходе никогда не продвигаться дальше по сюжету. По таким принципам построен весь геймплей: игра дергает за невидимые на первый взгляд ниточки, заставляя нас плясать под дудку сюжета и игровой логики.





● Дуэль двух капитанов. Шестерка по фехтованию и ловкость рук решат исход битвы в мою пользу.

Кстати, торговать в игре просто. Все знакомо еще со времен бессмертной Elite. Достаточно зайти в магазин, посмотреть, какие товары остров экспортирует, а какие на нем пользуются спросом. Затем смотаться на пару соседних островов (естественно, дружественных), проштудировать местный экспорт/импорт и наладить торговый маршрут, после чего спокойно делать деньги. Долго эксплуатировать один и тот же маршрут не получится — цены имеют тенденцию со временем меняться.

Вырученные деньги идут на ремонт корабля, установку пушек большего калибра или покупку нового судна. Все корабли расфасованы по шести классам, примерно по четыре штуки в каждом. От класса к классу корабли становятся все грандиознее, постепенно переходя из разряда торговых посудин в разряд настоящих крепостей с десятками орудий на борту.

Еще недавно казавшийся огромным "Пинас" четвертого класса (тот, что в стартовом ролике потопил лодчонку Николаса) скоро покажется маленьким и назойливым, словно таракан возле ботинка, — так и хочется задавить гада.



● Битва двух титанов так и не состоялась — abordaj затеялся сразу после того, как завязалась битва.

Насчет "задавить гада" — да сколько угодно. Морской бой в "Корсарах" — это нечто! Да, все аркадно, никаких потуг на симулятор, почти как в Pirates!, но как это здорово! Первый проход, залп книппелями — паруса порваны. Второй проход, залп картечью — уже можно брать на abordaj. Проход третий — попытка abordaja. Неудача. Разворот, залп бомбами, попадание в пороховой трюм (critical hit) — вражеский корабль идет на дно! Вы далеко не один с врагом на поле битвы — и у него, и у вас есть напарники, которые также схлестываются друг с другом в ожесточенной схватке. Завораживающее зрелище!

Кстати, местный AI ведет себя очень грамотно — старается пройти меж двух противников и ударить обоими бортами, на abordaj берет, предварительно вычистив большую часть команды; да и вообще — был бы он молодцом, если бы не доведенное до совершенства неумение "объезжать" скалы. В результате бой вблизи островов превращается в тотальное скаловъезжание, что несколько портит в целом симпатичную картину.

Все сказанное в отношении AI имеет мало общего с моделью поведения "напарников" из флотилии игрока. Эти или просто тупы, или внаглую не подчиняются приказам. Скажи ему отступить — он полезет в самое пекло с 90% повреждениями корпуса, а скажи взять врага на abordaj — так он его потопит. Это не только раздражает безумно — еще и экспа за потопленный корабль ему отходит.

Собственно, за успешные боевые действия полагается определенное количество экспы. По мере ее накопления повышается ранг (другими словами, уровень) нашего капитана. Чем выше ранг, тем более "продвинутый" корабль Николас сможет вывести в море. С повышением ранга дается возможность повысить и свои умения. Дополнительно увеличить их могут нанятые офицеры — канонир, плотник, судовой врач и другие. Этих полезных во всех отношениях товарищей можно найти в тавернах, присутствующих практически на каждом острове (там же происходит и найм "простых" членов экипажа).

Все нанимаемые офицеры — обиженные судьбой люди. Один служил на линейном корабле, у которого после замены пушек на Хайроке при первом же залпе отвалилась половина борта, другой убедил своего капитана перевезти груз пороха, благодаря чему корабль взлетел на воздух... И таких персонажей множество, их истории интересно чи-

тать (часто и смешно), что очень хорошо работает на атмосферу игры. Также в таверне (а порой просто на улице) можно встретить безработных капитанов, которые пожелают вступить во флотилию игрока.

## Штормовые красоты

При создании "Корсаров" Акелла использовала свой собственный движок Storm, который собирается применить и в дальнейших проектах (ближайший из них — Age of Sails 2). Графику "Корсаров" сложно описать, и тут мало помогут скриншоты — это просто надо видеть! Как нос судна разрезает волны, как ветер наполняет паруса, как залпы пушек поднимают в воздух клубы дыма, как разлетаются по округе доски при попадании в пороховой трюм!.. Это великолепно, этим любуешься каждый раз, когда садишься за игру. А какие здесь закаты! Грозы, тайфуны, туманы... Бой в тумане — это поэма. Представьте, плывете вы на маленькой посудине, ничего не видя, что называется, дальше вытянутой руки. Постепенно начинает появляться какой-то огром-



● Вид на Хайрок с моря. Текстуры на скалах сидят как влитые.

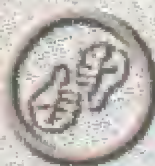
ный силуэт. Вот показался нос, понемногу проявилась палуба, и... вместе с тем приходит мысль: вай, да ведь это линейный корабль, жить нам осталось совсем недолго!..

Разумеется, не обошлось и без глюков: иногда корабли западают в ландшафт и как ни в чем не бывало заезжают друг в друга. Поначалу смущает дизайнерский аскетизм городов: дома "без излишков архитектуры", улицы крест-накрест... Но вот стоит только зайти к губернатору или в какой-нибудь магазин, как о негативных ощущениях забываешь: очень качественные текстуры, четкие модели персонажей, высокая детализация.

## Под звук фанфар и грохот барабанов

Все звуковые эффекты на месте — море шумит, чайки кричат, пушки стреляют. Зато диалоги немые, как Шариков в стадии собач-





ки. Денег на актеров не хватило, что ли, или места на диске? Впрочем, Fallout и Baldur's Gate никто за "молчание" диалоги не ругал, и здесь переживем. Да, и в скриптовых роликах, что прокручиваются по ходу сюжета, с озвучкой персонажей все нормально — эти голоса вы могли не раз слышать по телевизору.

Музыка великолепна и отлично работает на атмосферу.

В "Корсаров" можно играть ночами, и не в одиночку, а целой компанией; и при этом можно гарантировать, что никому не будет скучно. "Акелле" удалось создать великолепную атмосферу романтического пиратского приключения, интригующий сюжет и огромный, детально проработанный игровой мир.

Единственное, что не удалось "Акелле", так это превзойти Pirates!. При всей массе положительных моментов "Корсары" не

располагают таким богатством игровых решений, как их духовный прародитель. Виною тому — сильное смещение геймплея в сторону обыгрывания сюжета, а не конкретных ситуаций. Но так ли это плохо? У каждого свой путь.

*P.S. Очень рекомендую — перед тем, как сесть за свежeproинсталлированных "Корсаров", установить последний патч. Иначе успешно начатая кампания может трагически оборваться, если баги загонят игру и вас в тупик.* ■



Антон Голицин  
liebertosha@hotmail.ru

**Учитель:**

**Дети, запишите предложение:**  
**"Рыба сидела на дереве."**

**Ученики:**

**Но рыбы не сидят на деревьях...**

**Учитель:**

**Ну...**

**Это была сумасшедшая рыба!**

**Школьный анекдот**

Insane в вольном переводе с английского означает — безумный, абсолютно сумасшедший... Эти эпитеты как нельзя лучше описывают игру, которую выпустили на рынок венгерские разработчики из Invictus. Правда, на логотипе игры значится "Insane", но я предпо-

читаю именовать ее полуофициальным названием. В этом звуко-сочетании вся игра — визг тормозов, рев моторов, лязг металла и безумная гонка по бездорожью!

## Нет дорогам!

Вы абсолютно не ограничены в своих перемещениях по полям и весям. В словах "No roads!" заключен истинный девиз Insane. Вам понравилась мельница на горизонте — пожалуйста, съезжайте с трассы и гоните через поля осматривать "архитектурную достопримечательность"! По большому счету, трасс как таковых здесь и нет. Есть локейшены, которые, по аналогии с Q3, так и хочется

кон веков отличавшейся безбашенными гражданами и плохими дорогами, проводить соревнования гонок по бездорожью!

По карте проложены вполне приличные, с точки зрения безопасности движения, дороги, но далеко не всегда по ним проходит кратчайшая траектория между вами и целью заезда (она же прямая). Правда, здешняя прямая, вопреки всему, порой превращается в весьма заковыристую линию. А все из-за особенностей ландшафта и населяющей этот ландшафт фауны. Ведь не будете же вы в здравом уме и твердой памяти лететь к очередному чекпойнту через все подряд овраги и тучные стада бизонов и антилоп — можно так вмазаться, что мало не покажется. Да и оппоненты не особо позволят отвлекаться на сафари.

Вашему вниманию разработчики представили 20 моделей автомобилей: юркие багги, разномастные джипы, тяжелые и неповоротливые грузовики. Для любого автомобиля вы можете выбрать вариант раскраски и отрегулировать все его параметры под свой собственный стиль вождения. Хотя и различных заранее заготовленных заводских настроек достаточно для самого взыскательного любителя экстремальностей: спортивный стиль, стиль off-road и так далее.



● Нам и горы — не преграда, и вода нам по плечу! Или по плечо...



назвать картами. Всего таких локейшенов в игре 30: от Японии через весь мир, включая Австралию. Лишь Россия, как всегда, осталась без внимания со стороны разработчиков. Хотя где как не в стране, испо-



Машинки хорошо смоделированы и, что самое приятное, легки в управлении. Даже на клавиатуре играть легко и приятно: все нужные клавиши под рукой и запоминаются с первого раза. Да и клавиш-то раз-два — и обчелся. Две самые главные клавиши — "0" на NumPad и "Backspace". Первая возвращает машинку в нормальное положение, если вас угораздило перевернуться (угораздит, угораздит. И не раз!), вторая ремонтирует авто (ах, как они быются! Это сказка!). Конечно, джойстик и руль с педалями могут облегчить управление, а обратная связь придаст процессу больший реализм.

## Нет правил

Сингл и мультиплеер мало чем отличаются друг от друга. Ведь Insane изначально задумывалась прежде всего как сетевая игра. Одиночная игра больше всего напоминает забеги с ботами наперегонки в уже упоминавшемся ранее Q3 или Unreal Tournament.



● Кто бы мог подумать, что в штате Юта все еще водятся бизоны?

Для сингла авторы придумали 3 режима: чемпионат, Quick Race и Practice. С двумя последними все понятно, а вот в чемпионате вы должны последовательно выиграть во всех видах гонок, управляя автомобилями также всех классов: 4x4, Sports, Pickups, Trucks и Extreme.

Видов гонок насчитывается шесть штук. Jamboree — гонка по чекпойнтам, Gate Hunt — автомобильный вариант народной забавы "Царь Горы", Destruction Raid — гонки на выживание, Off-Road Raid — обычная гонка от и до, Keep the Flag и Return the Flag. Кстати, последние два режима немного необычны для гонок, не находите?

Как видно, все в игре заточено (по меткому выражению нашего редактора О.Полянского) под мультиплеер. И уверяю вас — он получится чрезвычайно веселым. Достаточно

добраться до локалки или же Интернета — а специально выделенный компанией Codemasters сервер уже разрывается от потока желающих разбить вдребезги машину оппонента.

По поводу названия этой главы. Разумеется, в каждом заезде существуют правила, которые необходимо выполнять — вожде-ленные очки надо как-то зарабатывать. Другое дело, что никто вас не ограничивает в том, каким способом вы будете выполнять эти задания. Скажем, в Gate Hunt от вас требуется

захватить все ворота (они же чекпойнты), а в какой последовательности и как именно вы будете этим заниматься — ваша персональная забота.

## Нет пределов...

Ребята из Invictus не ограничивали полета своей фантазии. С точки зрения дизайна все карты выполнены на высочайшем уровне, да еще в трех вариантах освещения: утреннем, дневном и ночном. Модели машин очень убедительны. Они еще и быются по-черному, оставляя на поле сражения фары, бампера, колеса... что там еще может отлететь от автомобиля? Сами корпуса машин также подвержены деформации. Вот только со стеклами

ничего не происходит, им ваши акробатические упражнения нипочем.

Музыка совершенно не напрягает — по крайней мере, у меня желания ее отключить не возникло ни разу. Звуковые эффекты во-

Жанр:  
Автосимулятор (бездорожье)  
Издатель: Codemasters  
[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)  
Разработчик: Invictus  
[www.invictus.hu](http://www.invictus.hu)  
Похожесть:  
4x4 Evolution, Monster Truck Madness  
Системные требования  
Минимальные: PII-233, 64Mb, 3D уск.  
Рекомендуемые: PIII-500, 128Mb  
Мультиплеер:  
Интернет, локальная сеть, модем  
Сколько CD: Один  
[www.codemasters.com/insane/eng](http://www.codemasters.com/insane/eng)

ображения не потрясают, но тоже очень милы: двигатель ревет, а сквозь этот рев то птички пощечечут, то овечки заблеют, то рогатая скотина какая копытами постучит... Мило!

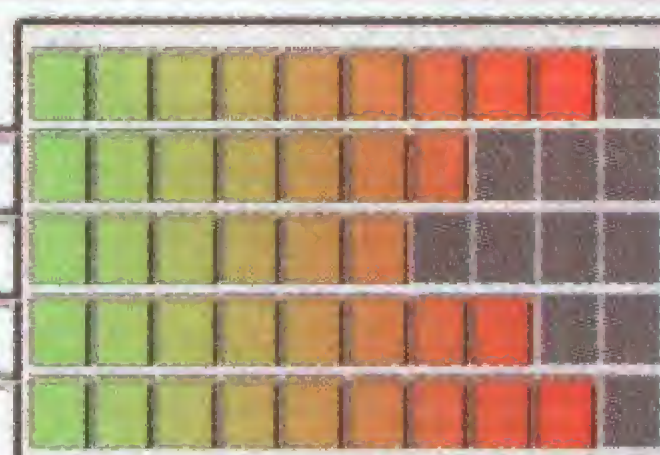
Что же мы с вами увидели в коробке с Insane? Классную игру, которая вряд ли станет всенародным хитом в силу своей мультиплеерной направленности, но — совершенно точно — займет достойное место в коллекции любого фаната автогонок. Попробую вообразить себя Кассандрой...

Insane, о лучшая автогонка года, жаждущие адреналина приветствуют тебя! ■



● Высший пилотаж. Need For Speed отдыхает.

ГЕЙМПЛЕЙ  
ГРАФИКА  
ЗВУК И МУЗЫКА  
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ  
НОВИЗНА



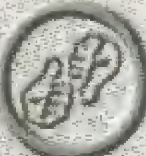
## ДОЖДАЛИСЬ?

Самая необычная и классная гонка если не года, то сезона. Настоятельно рекомендуется всем без исключения. Особенно — любителям погоняться в сети.

## СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ

90%





NTB (ntb@igromania.ru)

## colin|mcracae|rally|2.0™

Два года назад Codemasters объединили реалистичность и глубину симов с увлекательностью и динамизмом аркады и создали суперхит, согласно фирменной традиции назвав его в честь знаменитого спортсмена — Colin McRae Rally. Безупречное качество исполнения долгое время удерживало игру на вершинах хит-парадов, она получила больше полусотни международных наград, а в 27 странах было продано больше 2,3 миллионов ее копий. Сиквел вышел на приставках еще в июне, компьютерная же версия задержалась на полгода. Но это время прошло не зря — разработчики просто не выпускали игру на рынок, пока не удостоверились, что проверили и довели до совершенства все, что можно.

## Физика виртуальных частиц

Финальной полировки, похоже, удостоилась в основном графическая составляющая игры. Во всем остальном, похоже (кроме сетевых опций), она абсолютно идентична приставочной версии. Но это, разумеется, ни в коем случае не является недостатком — шедевральность изделий Codemasters никогда не обуславливалась лишь красивой картинкой. Взаимодействие автомобилей и окружающей среды проработано на совесть. Выбор машин скуповат (особенно в начале, если не хочется жульничать и кодом открывать

секретные опции), зато все большая их часть значительно различается характеристиками и, как следствие, поведением на дороге.

Специально для торопыг, жаждущих драйва и развлечения, имеется аркадный режим, в котором на трассе одновременно присутствует до шести участников: толкают друг друга, подрезают и пихаются на виражах — все как в классических гонках на выживание; при этом никаких повреждений автомобиля не получают, да и переворачиваются лишь в крайнем случае. Раллийный режим — другое дело, здесь дистанция проходится в одиночестве, а каждое столкновение и сильная встряска постепенно приводят к разрушению основных агрегатов автомобиля. Внешне, разумеется, можно заметить лишь повреждения кузова (сначала появляются вмятины и трещины в стеклах, потом отрывается бампер и волочится сзади, как якорь) и глушителя — вспышки огня становятся чаще и громче. Всего же отслеживается 11 агрегатов — деньги на ремонт тратить не придется, но время ограничено, и не всегда легко выбрать, какую поломку надо устранить первой. Кроме стандартных для симуляторов опций замены шин (обычно оптимизируются автоматически) и настройки чувствительности управления и торможения, можно распределить по осям как ресурс двигателя, так и эффективность тормозов, что сильно изменит динамику маневров. А опытные водители наверняка оценят бонус, который дает использование нормальной коробки передач вместо автоматической — в технике управляемого заноса, важнейшей для любого участника ралли, вер-

ный выбор передачи играет большую роль (неудивительно, что именно его оценивает штурман, прогнозируя крутизну поворотов). Впрочем, при всем богатстве выбора от игрока не требуется отходить от выставленных по умолчанию значений.

Наученные горьким опытом конкурентов, разработчики сохранили здравый смысл в попытках достичь реализма на трассе.

Теряя мощность и управляемость, «железные кони» все же оставляют шанс доползти до финиша в числе лидеров, и даже падение в ущелье или озеро задержит гонщика лишь на пару секунд. Понятно, что играбельность от этого лишь повышается.

И в то же время отточено взаимодействие даже таких мелочей, как приборы: например, спидометр упершейся в стену полноприводной машины, пока включена передача и нажата кнопка газа, показывает не ноль, как часто бывает, а скорость порядка 60 км/ч — ведь все оси, на которых стоят датчики, вращаются...



Жанр: Автомобильный симулятор

Издатель: Codemasters

Разработчик: Codemasters

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Похожесть: Colin McRae Rally

Системные требования

Необходимо:

PII-266, 32Mb, 3D уск.

Желательно:

PII-300, 128Mb, 3D уск.

[www.codemasters.com/cmr2pc](http://www.codemasters.com/cmr2pc)[www.cmr2.co.uk](http://www.cmr2.co.uk)

● Деревья не вымерла, просто ее жителей сплющили и отнесли за ограждения изображать зрителей.

## Изобразительное искусство

Восемь стран, здорово отличающихся антуражем (от снежных просторов до узких грязевых дорожек и современных горных автобанов), в каждой по десять трасс плюс их зеркальные отражения — все это не только тщательно проработанные маршруты и полосы препятствий, но и шедевры живописи в качестве декораций плюс характерные местные достопримечательности: английские замки, финские деревеньки, греческие храмы. Вечернее небо гор, освещенный ярким светом фар лес, пузырящаяся под дождем поверхность озера — множество картин, которые так и хочется повесить вместе с монитором на стену.

Движок, конечно, староват, и эффекты отжирают немало ресурсов, понижая частоту смены кадров, но их можно отключить — рассмотреть подвижные тени и возникающие при смене освещения полутона и блики увле-





ченному гонкой игроку удастся лишь на повторе. Зато самые разнообразные положения камеры, лишь изредка уползающей за деревья, позволяют после финиша насладиться репортажем, малоотличимым от телевизионного.

Помимо обычных видов, имеется и такая конфетка, как FPD (First Person Driving), где хорошо видны все действия пилота, а камера качается в такт рывкам и ударам. Что радует — в любой момент вид сзади можно настроить, поменяв высоту, расстояние до машины и угол наклона камеры, а также диапазон смещений, в котором она будет вращаться при прохождении виражей.

## Экипаж машины раллевой

Аркадные трассы, по одной в каждой стране, как и полагается, замкнуты в круг и в основном составлены из скоростных участков с несколькими острыми углами для разнообразия. Раллийные же представляют собой отрезки обычных дорог, в местах развилки перегороженных щитами, поэтому немалую роль играет еще одно кардинальное отличие режимов — наличие штурмана, который постоянно голосом и знаками указывает путь. К сожалению, этот Сусанин не очень внимательно следит за местонахожде-

нием экипажа. В случае, когда его скорость сильно превышает расчетную или водитель слетел с трассы, но продолжает движение, подсказки могут соответственно запаздывать или пройти серией раньше положенного, еще больше путая выходящего обратно напарника.

Да и никакая реакция не даст такого результата, как хорошее знание трассы — одна лишь величина угла поворота или спуска редко когда позволяет точно оценить оптимальную скорость на вираже, к тому же срезать зачастую можно неплохо. На поздних трассах, правда, чрезмерное отклонение от маршрута иногда приводит к необъяснимым последствиям. И этим не грех воспользоваться, ибо возвращают пропавшую в омуте машину не назад, как обычно, а чуть вперед. На первой трассе Великобритании, например, попробуйте перед мостом съехать в озеро.

Сложность игры в любом режиме изначально представлена двумя градациями, определяющими умелость соперников, а следовательно — время, за которое необходимо добраться до финиша. Вдобавок меняется масштаб повреждений. Участие в чемпионатах с градацией novice несет исключительно обучающий характер — дозволено допус-



● Отвлечитесь от созерцания неба и деревьев, здесь главное — колеса. Чуете, в чем сила?

кать массу ошибок, а кубки даются как утешительный приз. Победы на средней — другое дело, для их достижения придется выучить трассы и хорошенько освоить управление, зато в результате откроется доступ к меню секретов, новые машины и высшая градация сложности. Многозначные коды, сопровождающие каждую запись ваших рекордов, вы можете ввести в таблицу на сайте компании по адресу [www.codemasters.com/\\_hall](http://www.codemasters.com/_hall), чтобы весь мир смог оценить достижения. Кто знает, может, когда-нибудь и чемпион виртуальных гонок получит настоящий кубок из рук самого Колина! ■

ГЕЙМПЛЕЙ		
ГРАФИКА		
ЗВУК И МУЗЫКА		
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ		
НОВИЗНА		
ДОЖДАЛИСЬ?	<b>СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ</b> 	
Codemasters — мастера раллийного дела, простите за каламбур. И здесь они на высоте, как обычно.		

Спросили бы меня,  
Какой я сыр люблю,  
А тот, ответил я,  
Который я куплю.  
Ефим  
Самоварщиков

# Сафари Биатлон

Doctor  
rod@igromania.ru

**Простота — залог здоровья. Или — будь проще, и люди к тебе потянутся. Или, скажем, — просто, но со вкусом. В общем, как видите, простота — штука хорошая, и иметь с ней дело бывает полезно.**

**Люди из "Никиты", разрабатывавшие "Сафари Биатлон", четко это осознавали. Проект, будучи изначально довольно**

**незамысловатым, в процессе разработки стал прост как три копейки.**

**И, что характерно, это его ни мало не испортило.**

## Берегите деньги

Движок "Железной Стратегии" — штука гибкая. Можно пустить на производство симулятора. А можно — аркадных гонок. Что и было сделано в нашем случае.

Итак, есть некая абстрактная планета. На ней устраиваются соревнования гонщиков-любителей. Проехав первую трассу, на которую можно попасть за бесплатно, и получив немного денег за первое — надеюсь — место, можем позволить себе купить участие в гонках на второй трассе. А можем еще раз проехать первый трек и заработать себе на более мощную машину. С ней будет легче одолеть соперников на второй трассе — ведь они там покруче, чем внача-



Жанр: Аркадные гонки  
Издатель/Разработчик: "Никита"  
[www.nikita.ru](http://www.nikita.ru)  
Похожесть: MegaRace, Marc Maniacs  
**Системные требования**  
Необходимо: PII-400, 64 Mb, 3D уск  
Желательно: PIII-600, 128 Mb  
Сколько CD: Один  
[www.nikita.ru/r/safari\\_b/safari\\_b.htm](http://www.nikita.ru/r/safari_b/safari_b.htm)

ле-то были. Но можно, вообще говоря, и на самой дешевой машине оставить их с носом на всех трех трассах и убраться с планеты подальше...

Улететь на следующую. Там тоже вечный бой, покой нам только снится... Три трассы и постепенно растущая сложность. Растущие ставки. Растущая мощь машин. Растущие скорости. На последнем треке третьей планеты летаем на маленьком реактивном самолете, дорога убегает назад как сумасшедшая, а два-три поражения разорят и Рокфеллера — ведь плата за проезд возросла до небесных величин!



## Гонки на гуманизм

Ассортимент гоночных болидов велик и страшен. Страшен — особенно ближе к концу, где цены на них измеряются десятками тысяч местных тугриков. Как бы такую машину не разбить аль не поцарапать...

“Как бы” не получится. По уровню агрессивности “СБ” может быть приравнена к Тетрису, несмотря на то, что на каждом болиде установлена пушка.

Выстрелы, правда, не наносят повреждений соперникам, а всего лишь сбивают их с пути истинного, то бишь с верной траектории спихивают. Ту же самую манипуляцию можно проделывать и более традиционным бортованием.

И даже нужно проделывать, и почаще. Ибо если не вы, то вас. На первой планете оппозиция ведет себя еще более-менее в рамках приличия, но потом стремительно обнаглевает и начинает палить в спину почем зря, при случае норовя долбануть корпусом. Это бывает ой как обидно, особенно если вы срываетесь с трассы перед самым финишем, идя первым. А счастье было так близко!..

Поскольку AI машинок частью  
взят из "Железной Стратегии",  
то они соображают не хуже, а по-  
рой и лучше среднестатистическо-  
го игрока. Чтобы уйти от выстре-  
лов в спину, приходится лавиро-  
вать подобно таракану, убегаю-  
щему от тапка. Временно помогает бонус за  
щиты — подобравшему его водиле выстрелы  
не причиняют вреда. Хотя самый приятный бо-  
нус — это, конечно, ускорение. Оторвавшись  
хорошенько от других соискателей главного  
приза, остается только очень аккуратно (но  
быстро!) ехать до самого финиша. Впрочем,  
другие соискатели тоже не дураки  
порубать бонусы, знаете ли...

## Расширение сознания...

Трассы закольцованы, но по такому кольцу не скучно и десяток раз проехать. Дизайн трасс, вероятно, самая сильная часть "СБ". Покатавшись по ледяным зеркалам дорог и чуть не свалившись со стула при виде кипящей лавы под колесами (оказалось — прозрачная текстура моста), я безмерно зауважал дизайнеров. Еще пара-тройка нетривиальных элементов, вроде открывающихся перед самым носом машины ворот, приятно оживляют процесс.

Про музыку, оттеняемую рокотом двигателей, могу сказать тоже, что и в статье по "Железной Стратегии": композитор знает, какого рода музыка должна быть в компьютерных играх.



## ...и широкий спектр эмоций

Прошу еще раз перечитать вступление и осознать, что речь идет не о проекте все-  
 ленского или хотя бы всероссийского мас-  
 штаба. Отнюдь. "Никита" сделала игру в до-  
 машних, можно сказать, условиях. Простую  
 и незатейливую.

Сохранив это мнение после двух часов "тестирования" "СБ" в офисе компании, я до сих пор не могу понять, отчего эти гонки так затягивают.

На первых двух треках вы скучаете. На третьем просыпается легкий интерес — смотри-ка, тут нужно еще и за дорогой следить! Вторая планета постепенно наращивает азарт. Царапая бортами ограждение шестой трассы, я почувствовал, что злюсь. На противников, не на кого-нибудь.

Срезали, гады, в двух шагах перед финишем. А еще в спину все время стреляли. Сколько раз выбивался в лидеры — все зря. Верните мои десять тысяч, уплоченных за проезд!

Главное, чтобы на последних трассах не потребовалось ангельское терпение. Я не видел бета-тестеров, но они не по разу прошли игру до конца, и крыльев за спиной у них вроде пока не появилось. Значит, и у простого смертного есть шанс. ■

## ГЕЙМПЛЕЙ

## ГРАФИКА

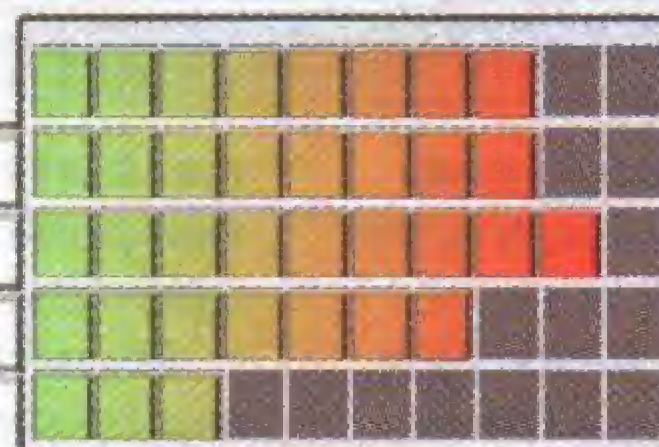
## ЗВУК И МУЗЫКА

## ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

# НОВИЗНА

## ДОЖДАЛИСЬ?

**Понимаешь, что да, не раньше, чем пройдешь игру до середины.**



## СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ

70%



Дополнительная информация  
на официальном сайте игры  
"Звездные Пилигримы":

[www.snowball.ru/pilgrims](http://www.snowball.ru/pilgrims)

# ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

THE  
OUTFORCE



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)



# Я П Н И М Е

## ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ

**Дамы и господа!  
Поздравляю вас  
с несостоявшимся  
концом света!**

*Кагура, King of Fighters 96*

Когда я сел писать эту статью, мне пришлось крепко задуматься. С одной стороны, я собрался рассказать о том, что есть аниме, но я не могу сказать, что знаю, как сделать это наилучшим образом. Как раз-

вы не знаете, возможно, этот текст изменит вашу жизнь. Если вы уже знаете, ваша жизнь уже изменилась, даже если вы еще не заметили.

Слово "аниме" можно услышать все чаще из самых разных источников. В большинстве случаев те, кто его употребляет, понятия не имеют, о чем говорят, особенно если они журналисты. Те, кто имеют понятие, предпочитают больше ни с кем об этом не разговаривать, потому что над ними смеют-

ные варианты, но он абсолютно ничего никому не говорит — слишком краткий и помпезный. Это все равно, что сказать, что компьютерные игры — это игры на компьютере. Зачем вообще японской мультипликации свое специальное слово?

Начнем с того, что сами мультипликаторы терпеть не могут выражение "мультипликация" — они говорят, что оно значит "умножение". Это слово почему-то употребляется в русском языке, но напрочь отсутствует



говаривать о вкусе устриц с теми, кто предпочитает гамбургеры? Как, не пользуясь пальцами, объяснить, что такое слон? Я бы сказал, что у него есть хобот, уши и бивни, и что на нем ездят, но даст ли такой рассказ понятие о том, что слон чувствует, чем живет, что ест, какое место занимает в цивилизации? Понимаю ли я сам, что такое слон? На этом месте меня заело, и я понял, что на самом деле ни черта не понимаю. Я не могу рассказать вам, что такое слон, я могу лишь рассказать, что он значит для меня самого. Но даже чтобы понять это самому, мне придется объяснить это вам. Если

● **Самое убойное по загрузочности и крышесдвижное аниме в истории — Neon Genesis Evangelion.** (На этот титул также претендуют Shoujo Kakumei Utena и Furi-Kuri, но Евангелион прочно держит свои позиции.) Излагать сюжет трудно, если возможно вообще. Для некоторых Евангелион стал революцией в мировосприятии, для некоторых остался непонятным и далеким.

ся и всерьез не воспринимают. Нет, я серьезно, действительно смеются, и довольно часто, и журналисты тоже. За то, что те "любят мультики", выйдя из детсадовского возраста. Что же такое аниме?

Говоря жесткими и невкусными словами, **аниме** — это японская мультипликация. В общем-то, в этом заключается суть ответа, столь же дурацкого, как и сам вопрос. Он полон, потому что исчерпывает все возмож-

в английском. Мультипликаторы предпочитают называться аниматорами и делать анимацию — "оживление". Япония производит чуть ли не столько же анимации, сколько все остальные страны вместе взятые. От начала до конца нарисованные руками телесериалы с суммарной длительностью по десятку часов и больше у них отнюдь не редкость, а норма. Мы с вами привыкли к тому, что мультики и комиксы делают только для детей



и "необразованных слоев населения", как писала газета "Правда" во времена моего детства. У японцев чуть не половина всей литературы в стране выходит в виде комиксов, которые у них называются "манга" — и не только детской литературы, но и всей прочей, включая учебники.

Для кого-то аниме — это просто японские мультфильмы, у персонажей которых большие глаза, маленькие рты и невероятные прически, и которые якобы нарисованы в три кадра в секунду. Кто-то еще вспомнит, что означенные глаза нередко бывают маленькими, размер рта пропорционален громкости крика, прически возможны при правильном применении геля для волос и краски ярких цветов, а три кадра в секунду — это стандарт телевизионной анимации в 60-е годы, и не только японской. По сути, ничто, кроме того, что это "японская анимация", нельзя считать отличительным признаком аниме. Для кого-то это ненавистный субпродукт подражателей "Диснея", мультики для маленьких, для кого-то — исключительно порнография и жестокость, для кого-то — мания, для кого-то — экзотика. Для кого-то аниме просто не существует.

Но на самом деле все это ерунда. Зачеркните предыдущий абзац и сделайте вид, что его не было. Аниме — это контр-культура. Продукт страны, проварившейся в собственном соку двести пятьдесят лет, а потом догнавшей и перегнавшей весь мир за полтора века, заимствуя все что можно и переиначивая все что нельзя. Синтез всего на свете и устойчивая традиция одновременно. Чуждая и в то же время родная, ожившая мечта людей, которые мыслят иероглифами, картинками, идеями, чем угодно, только не словами. Мыслят иначе, чем весь остальной мир. И если для них это обыденная, повседневная телевизионная муть между ужином

и кроватью, то для нас это поток свежего воздуха, чудо, которого мы не увидим более нигде. В основном потому что у нас не принято делать что-то в этом роде.

Вы помните Final Fantasy? Это аниме. Вы помните "Луну-В-Матроске" (Sailor Moon)? Аниме. Вы помните Metal Gear Solid? Это тоже аниме. Вы помните Street Fighter? И это аниме. "Мой сосед Тоторо"? Аниме. "Макрон-1"? Когда-то это было аниме, до того как до него добрались американцы и склеили в один сериал два совершенно разных. "Роботек" — та же история, но склеенных сериалов целых три. Я упомянул и компьютерные игры, и телесериалы, и полнометражки. Все они — продукт той культуры, что делает это рисованное кино, все они несут в себе характерные ее свойства. Аниме в нашей жизни немного больше, чем кажется, только не всегда мы об этом знаем.

Вспомните наши советские и российские мультфильмы. Каждый фильм уникален, но нет никакого постоянства. Персонажи с уровнем развития выше, чем у пятилетнего ребенка, встречаются один на сотню, а сериалы можно пересчитать по пальцам одной руки. Причины, в общем-то, очевидны, производство анимации — дело дорогое, и очень, если его не поставить на поток, а с потоком у нас в стране всегда плохо было. А все лучшее, ясное дело, отдают детям. Вот и получилось, что почти все мультфильмы в этой стране — только для детей. Даже "Новые Бременские", которые уж никак нельзя назвать действительно привлекательными для младшего школьного возраста. И в Буржуиндии дело обстоит точно так же, как и почти по всему миру, кроме Японии.

Аниме — это традиция. Это стиль рисования, сформированный под влиянием нужд технологии анимации и в то же время сохраняющий живую мысль в изображенном. Это оригинальные, необычные сюжеты, неожиданные завязки, смелые, наглые темы, на которые не посягает более никто. Это поставленное на поток производство в масштабах целой страны размером с Германию и населением в 110 миллионов жителей, не какая-то жалкая фабрика, а целая индустрия грез. И именно поэтому аниме бывает всякое и для всех. От мелодрамы до порнографии, от фантастики до фэнтези, про наше время и наше будущее. Неосведомленного человека, которому хватило



● Шинномори Аоши шинкует противников при помощи двух кодачи... Самый яркий известный мне представитель самурайской манги/аниме. Рассказывает о похождениях Химуры Кеншина, который во время революции Мейдзи занимался терроризмом путем изведения политических деятелей партии сегуна — по заданию партии императора. (Rurouni Kenshin)

любопытства, наглости или глупости действительно вникнуть в аниме, погрузиться в чужую культурную среду, ожидать шок, который трудно описать словами, допустимыми к употреблению в публичном обществе. Нейролингвисты называют это разрывом шаблона, но это был, есть и останется культурный шок. Когда культура подкрадывается сзади и дает по голове видеокассетой, это он и есть.

Это культурный шок совсем не того же рода, что шок человека, попавшего к австралийским аборигенам или в глухую российскую деревню. Японцы — такие же люди, как и мы, не больше и не меньше. Они так же ходят в школу, учатся в ВУЗах, ходят на работу, пляшут на концертах и стоят торчком в электричках. Не каждый японец понимает всю утонченную красоту чайной церемонии и прочих таинственных вещей, которые мы так привыкли им приписывать. Они так же влюбляются, женятся, ссорятся и разводятся. И в то же время они думают, действуют, живут совсем иначе, непохоже на европейцев, непохоже на американцев, непохоже на нас. В японских журналах для девушек пропагандируется совсем другой стандарт красоты, в школах учат совсем иначе планировать жизнь, у них совершенно иное отношение к слову, иное понятие о достоинстве, смысле жизни, о мире в целом.

Трудно сказать, в чем именно состоит различие. Во-первых, различий много. Можно объяснять их национальным характером, менталитетом и прочими иностранными словами, но это очень мало скажет о том, что же они на самом деле из себя представляют. Просто перечисление отличий, их из-



● Когда одного робота крадет другой, спасти их придется людям. (Burn Up W)





● Самое обыкновенное аниме про самых обыкновенных токийских полицейских, анимешный эквивалент полицейского сериала — в то же время достаточно специфичный. Полиция Токио занимается немного не теми же самыми вещами, что и где-либо еще. Потому что картина преступного мира здесь совершенно иная. (You are under arrest!)

ложение — труд столь же бессмысленный, сколь грандиозный. Специалисты по межкультурному взаимодействию утверждают, что для того, чтобы действительно понять чужую культуру, усвоить все ее особенности и уникальные способы самовыражения, нужно прожить непосредственно в ней несколько лет, не меньше. Не думаю, что кто-то из вас возьмется сделать это из простого любопытства — я искренне верую в определяющую силу лени в наших с вами головах. Но посмотреть на чужую жизнь сквозь призму чужого искусства не так сложно, нужно лишь отдавать себе отчет в том, что видишь, и не забывать, что мерить это своей меркой нельзя, мерку надо запихать в шкаф и там оставить — как нельзя забывать, что это искусство, в котором представлено не столько действительное, сколько то желаемое, которое формирует действительное.

История аниме как части современной японской массовой культуры трудна и запутанна. Некоторые исчисляют ее с 1917 года, когда увидел свет первый мультфильм, нарисованный мелом на доске. Некоторые — с 60-х годов и деятельности Осаму Тедзуки. Некоторые — с периода Эдо, когда появилась на свет манга, рассказы в картинках. Я сделаю вид, что оригинален, и буду исчислять ее с 1945 года, с падения атомной бомбы на Хиросиму. Нет смысла

перечислять все вехи и всех авторов, оставивших свой след, — во-первых, вам, наверное, неинтересно, а во-вторых, мы займемся этим в другой раз. Но взглянуть в прошлое необходимо.

Вообще в истории Японии я нахожу немало общего с историей России. Если хотите, можете считать это преувеличением, но времена сегуната и семьдесят лет советской власти чем-то похожи. Хотя бы тем, что когда реставрация Мейдзи таки случилась (загляните в учебник истории, не полнитесь, вас этому в школе учили), страна снова открыла свои двери для иностранцев и стремглав начала догонять костоломов из остального списка большой семерки всеми правдами и неправдами. Японцы заимствовали все технологии, которые смогли, покрой европейского платья и европейские законы, пищу и идеи, все те мелочи, которые в сумме называются словом «культура», и в то же время умудрились не упустить своего, не заместить чужим свое, а просто допустить его в свою жизнь и применить в дело. Уже к началу XX века Япония была настолько сильна и развита, что расстояние между ее вытянутыми пальцами вновь достигло многих километров. А потом у военных разыграл захватнический инстинкт, Япония начала хапать все подряд и хамить по всей Азии, ввязалась во Вторую Мировую войну, где увязла окончательно, и после падения бомбы она опять оказалась почти в самом начале беговой дорожки — оккупированной, разбитой, окунутой носом в грязь. И снова начала карабкаться вверх.

В послевоенной Японии было очень плохо с развлечениями, особенно для детей. Умным людям, имена которых история не сохранила, пришла в голову мысль рассказывать сказки перед аудиторией. Они бы делали это с сопровождением диафильмов, если бы могли. Но с диафильмами было тогда еще хуже, и вместо них они придумали способ подешевле — сделали специальную раму, в которой одну за другой меняли картины при помощи тривиального механизма. Это называлось «камисибай», ящик с картинками. (Проклятая правильная транскрипция, язык сломаешь; *kamishibai*, вот.) Тут еще остались живые люди, которые играли в *Phantasy Star IV*? Это оно. С таким нехитрым реквизитом и запасом историй художники колесили по всей стране на велосипедах, устраивая представления в каждом мелком населенном пункте. Само представление считалось бесплатным, но на нем они продавали детям дешевые конфеты. Эволюцию манги чаще ведут от американских комиксов, а иногда — с периода Эдо, но на деле именно эти художники создали те комиксы, которым впоследствии подражали все остальные.

Истории, которые они рассказывали, были самыми разными, от классических басен и сказок и исторических легенд до зарисовок из жизни оккупированной страны, рассказов о том, как, преодолевая трудности, люди выкарабкиваются из самой глубокой лужи на свете. Когда периодическая печать снова встала на ноги, истории стали газетными комиксами. Когда они перестали помещаться в газетах, появились журналы. И скоро журналы стали самой настоящей мангой.

Японская манга характерна газетной бумагой, отсутствием цвета и невыносимо большим тиражом. Если американский комикс чаще появляется на свет в виде цельной книжки или специального тонкого журнала, посвященного только одному конкретному комиксу, то японская манга впервые печатается в специальных журналах маленькими кусочками. Сами журналы толсты, как телефонные книги, и печатаются как ежемесячно, так и еженедельно.

Как вы понимаете, еженедельно рисовать по десять-двадцать страниц комикса, да еще раскрашивать их штриховкой или прочими аналогичными черно-белыми методами — труд еще тот. Современный изобразительный стиль аниме эволюционировал



● Главная героиня, Присс, в бронекостюме (разрез)... Классика киберпанка конца 80-х — начала 90-х, сериал про четырех девушек в бронекостюмах, работающих по найму различных организаций и частных лиц и, когда можно, борющихся против мегакорпорации «Геном», которая, как в киберпанке и положено, является средоточием всего злого с одной стороны и стеной между искусственным интеллектом и человечеством — с другой. (Bubblegum Crisis)





● **Ghost in the Shell.**  
Именно с этого фильма многие рекомендуют начинать знакомиться с аниме.  
И небезосновательно рекомендуют.

именно так — каким образом выразить как можно больше эмоций как можно меньшим количеством штрихов? Жесткая реалистичность уступила место утрированности (да, есть такое слово), изображенные персонажи стали ближе к воображаемому понятию о красоте. Вы видели, как девушки подводят глаза? От этого они становятся визуально больше. Рисунок — результат предварительной обработки того, что видно глазом, и от этого становится более реальным, в нем лучше прорисованы те части тела, которые интереснее видеть автору.

Аниме 60-х годов — основа впечатления, которое стало стереотипом восприятия аниме во многих странах, в том числе и у нас (но почему-то не в Испании и не во Франции...). Большие глаза, странные прически, три кадра в секунду — это атрибуты не только японской телевизионной анимации тех времен, но и американской. Медведь Йоги, Роки и Булльвинкль — точно такие же результаты развития идеи рисованного телесериала, как "Гонщик Спиди", и технически ничуть не лучше, а скорее даже хуже, но между прочим — на нашем СТС их купили. Помните "Корабль-Призрак", прошедший по всей нашей стране с показами десятков лет назад? Он был снят именно тогда, в 1967 году. Если во всем остальном мире рисованное кино осталось средством заставить детей просидеть полчаса спокойно, в Японии именно тогда оно вышло из категории "только для детей". Почему анимация завоевала взрос-

лую аудиторию? Предвзвешен о том, что анимацию рисуют только для детей, у японцев не было, а рисунок для них — не более и не менее нормальное средство передачи информации, чем иероглиф. Иероглифы, кстати, читать труднее, если вспомнить, что газетный минимум — несколько тысяч этих маленьких закорючек.

Дальнейшее развитие аниме шло весьма стремительно. Образовывались жанры и традиции жанров, выделились основные половозрастные категории зрителей, оформились аудитории, для которых стали развиваться новые области сюжетов, росли и множились сериалы, встали на ноги столпы индустрии аниме. В мангу, а затем и в аниме пришли все жанры современного кино и литературы. Повсеместное распространение видеомассмедиа вызвало к жизни эру домашнего видео на много лет раньше, чем во всем остальном мире, и ее флагманом стало аниме, снятое для продажи на видео. За каких-то двадцать лет аниме заняло такое место в своей родной культуре, какого никогда и нигде более анимация не занимала.

Именно поэтому аниме — это не просто "японская мультипликация". Это полный, отчетливый срез жизни, мечты, страхов целой страны, мысли культуры внутри самой себя. Это настолько же "японская мультипликация", насколько все снятое в Голливуде — синоним слова "американское кино".

Есть на свете одна такая точка зрения, борьбой с которой мне, видимо, придется заниматься всю оставшуюся жизнь. Она гласит, что массовое искусство — это всегда искусство для дураков. Я посмотрел довольно много аниме и могу сказать, что аниме для дураков я еще не встречал. То ли у японцев планка выше, то ли дураков меньше, то ли просто такой привычки нет, но факт остается фактом — "Луну-В-Матроске" снимали для 12-летних девочек, а по всей Северной Америке ее основная аудитория — люди около 20 лет от роду, плюс-минус три года. У нас — 17 лет плюс-минус два года. Вот и думайте... Есть о чем подумать.

Почему, говоря "мировая культура", мы в первую очередь показываем пальцами на Соединенные Штаты? Почему у нас обезьянничают с ней все, вплоть до телевизионной программы? Для того чтобы не утонуть в чужой "мировой культуре", нужны альтернативы, версии, точки зрения. Для получения полной картины необходим взгляд на мир со стороны, и имен-



● В каждой комедийной серии надо найти место для серьезного монолога.  
Даже если непосредственную главную героиню для этого придется пристрелить. (Excel Saga)

но таким взглядом может стать аниме. Именно таким взглядом оно должно стать — противовесом на весах нашей собственной культуры.

Что такое слон? Животное, у которого есть хобот, бивни и на котором ездят. Но чтобы действительно понять, что такое слон, помимо всего прочего, надо покатайся на нем хотя бы один раз. Хотя не думаю, что это будет трудно. Ведь Россия — родина слонов.

### От имени редакции

Обычно "вводное слово от редакции" ставится перед началом статьи, предвещая ее. В нынешнем случае я решил злонамеренно изменить вековую традицию и высказаться после того, как вы ознакомились со статьей, дабы не сбивать вам впечатления. Итак: как и обещалось в "Почте", мы начинаем ряд ознакомительных публикаций по теме аниме и манги, цель которых — рассказать, что все это дело собою представляет. Перед вами — первая публикация серии, дальше ожидается еще одна либо две, смотря как будет получаться.

Мне было интересно прочесть статью, написанную уважаемым К.Шировым. Выражу надежду, что и вам в не меньшей степени.

Геймер  
gamer.sobaka.igromania.ru

● Перед концом света еще и не то приснится...  
(X/1999)





## НОВОСТИ

## Quake III

Самая главная новость дня, недели и месяца для всех кутрикеров — выход зверски ожидавшегося адд-она Quake III: Team Arena. Адд-он ожидания оправдал и доверия не подвел — отцы из id Software сработали в своей обычной высококлассной манере, не придерешься.

Для тех, кто еще не успел ознакомиться с Team Arena (а почему вы в таком случае читаете эту новость, вместо того чтобы стремительно бежать в магазин?!), привожу технические характеристики.



Четыре новых командных режима, из которых один не совсем новый — это CTF — и три свежеизобретенных.

**One Flag CTF** — в центре карты воткнул флаг, который надо экспроприировать быстрее, чем это сделает противник, и оттащить на его, противника, базу. Море новых тактических решений и океан удовольствия. Стандартный CTF с горя уходит в отпуск.



**Harvester** — после каждого убийства генератор в центре карты изрыгает череп, синий или красный (в зависимости от командной принадлежности павшего). Череп врага надо захватить и стремглав отнести ему же на базу, чтоб полюбовался. Череп друга надо не дать захватить врагу. Режим извращенческий, но играть интересно. Черепки дают прикурить!

## QUAKE III

## Bazooka Quake 3 v1.0

[www.planetquake.com/warbird/bq3.html](http://www.planetquake.com/warbird/bq3.html)



Bazooka Quake 3 характерен тем, что разработчики полностью сменили наш арсенал. Долой всякие плазма- и рейлганы, лайтинги и гнусные БФГ! Только ракеты и реактивные снаряды, капсулы с напалмом и кумулятивные патроны, словом — то, что красиво взрывается и оставляет после себя большие дымящиеся воронки с раскиданными по окрестностям потрохами неудачливых игроков.

Gauntlet заменен на пулемет с неограниченным боезапасом — но это не более чем мертвому припарка. Основное оружие — ракетно-реактивное, обладающее дикой убойной силой. Игрок респавнится на уровне с базукой: простенько, но со вкусом, и хватает, чтобы тут же не отбросить коньки. Однако базукка — это неоригинально, нам нужно больше, много больше! По рукам — вот вам *Concussion missiles*, которые расщвыривают врагов и размазывают их по услужливо подвернувшейся стенке; *Shrapnel bomb* — жуткая вещь, выстреливает зарядом картечи, наподобие FlackCannon в UT. Также, если по нарастающей, RPG — пояснения излишни; или вот *Rocket pods* — ураган, сметающий все на своем пути, включая мониторы, игроков в Контр-Страйк и сисадминов клуба. Кроме того, на вооружении у вас — любимые напалмовые капсулы, ракеты с лазерным наведением, а также *Hellfire* — последний аргумент, так сказать. Сие устройство одноза-



рядное, применяется, если игрок сильно на всех обижен... собираем всех обиженных в кучку и ждем на спусковой механизм...

В моде есть новый режим игры: каждому привешивают мину с часиками, на которых запечатлено радостное число 45, постоянно убывающее вплоть до нуля. Как время в Carmageddon. Каждый фраг прибавляет по 15 секунд к времени жизни. Но когда оно истекает... умри, пацифист.

**Заключение Ревенанта:** Продукт движения "творчество пироманьяков — в массы!". Но — качественный продукт. Если оригинальный геймплей кажется вам пресноватым — окунитесь в морскую воду.

**Рейтинг: 4/5**

## Akimbo for Quake 3

[www.planetquake.com/wid/akimbo/](http://www.planetquake.com/wid/akimbo/)



Сей мод иначе как извращением и не назовешь... Но! В этом и состоит вся прелесть данного творения, истинные ценители меня поймут. А ведь что сделано? Добавлена возможность палить из двух разных/одинаковых



пушек одновременно. И все. Но большего и не нужно. Вот, представьте себе, что в левой руке вы мертвой хваткой держите... скажем, БФГ. А в правой... допустим, вторую БФГ. Неспешно идете по уровню, щедро усеивая его кусочками врагов. Сразу ощущаешь себя до отвращения крутым, так сказать, монструозным... пока не закончатся боеприпасы. А еще можно взять рельсу и ракет-лаунчер для баланса, или две рельсы, или... Словом, полный простор для разбега и даже местами полета фантазии.



**Заключение Ревенанта:** Незатейливый мод. Но если вы цените в Q3 бесшабашный отрыв, то непременно попробуйте его, можно без соли. Категорически не рекомендуется приверженцам КуЗ в ортодоксальном варианте.

**Рейтинг:** ★★★★★

## True Combat

[www.planetquake.com/q3t/Q3TC/](http://www.planetquake.com/q3t/Q3TC/)

Мод True Combat делался во славу идола по имени "Реализм". Тут присутствует все, или почти все, что относится к признакам реалистичности в дефматче. В наличии и продвинутая система повреждений, где модель игрока поделена на секторы, и автоматическая загрузка скинов с подходящими ранениями при попадании в ту или иную область тела. Также доработана матчасть — в моде



около 15 реальных видов оружия и, что самое главное, реальные повреждения от этих 15 видов. Игрок уже не будет бодро прыгать по уровню, если ему в череп угодит реактивный снаряд.



В мод включены основные типы игры: дефматч, тимплей; также поддерживаются боты. Кроме того, в True Combat предусмотрены собственные карты, дизайн которых, скажем так, отдает некоей Полураспадностью... Впрочем, взгляните сами.

**Заключение Ревенанта:** Если вам "претит аркадность КуЗ", то, быть может, True Combat окажет примиряющее воздействие, ибо реализован на очень высоком уровне.

**Рейтинг:** ★★★★★

## HALF-LIFE

### War in Europe

[www.planethalflife.com/features/motw/war/e.shtm](http://www.planethalflife.com/features/motw/war/e.shtm)



Тема Второй Мировой уже проскальзывала в модах для Х-Л. Многие разработчики пытались внедрить ее в дефматч, но пока что без особо заметных результатов. И вот вышел War in Europe, тимплейный мод с разделением на классы. Фрицы против наших... хотя наших там нет, к сожалению, — вместо них янки.

Классов — негусто. Scout — самый быстрый и мобильный, как и всегда. Sniper — о нем и говорить уже не хочется, потому как сказано везде где только можно. Machine gunner — пулеметчик. Antitank class — вооружен базуккой, если вы предпочитаете играть за американцев, и всюду таскает с собой Panzerfaust, если играть за фрицев. И последний класс — Defense class, который снабжен набором мин, гранат и, кроме того, таскает с собой M-42 — свинцовый поцелуй всяким гнусным янки во имя фюрера! Таким образом, в моде присутствует только то оружие, прототипы которого применялись во Второй Мировой войне.

Некоторые карты снабжены конкретными заданиями и даже подобию сюжета. Достижения каждого игрока отмечаются в системе рангов в виде звездочек и полосок возле ника; также рядом высвечивается очередное звание, причем звания эти, опять же, соответствуют исторической действительности. А сие значит, что у вас есть реальный шанс дослужиться до оберлейтенанта Вермахта. Заманчиво? И получение нового звания — не просто пустой звук и побрякушка в рейтинге, а еще и повышенная устойчивость к ранениям, увеличение урона от всех видов оружия и пара других прибабихов.

**Заключение Ревенанта:** Мод неплох, но пригодится вам лишь в случае, если вы найдете штук пять единомышленников, готовых сменять контр-страйковские выходные на будни времен Второй Мировой. Что сомнительно. Поэтому мод на компакт не идет, ищите его в Инете.

**Рейтинг:** ★★★★★

Overload — на этот раз у каждой команды всего по одному черепу, но зато размером с большого мамонта. Череп с 2500 хитами неподвижно стоит на базе. Задача команд очевидна — убить вражеский череп.

Процесс осложняется нехилой способностью головешки к регенерации и активностью врага, грудью ее защищающего. В итоге убить череп крайне непросто — научитесь сначала плавать по морю адреналина.

Три новых вида оружия. То есть не то чтобы новых, но в КуЗ доселе не присутствовавших. Встречайте: Proximity Mine Launcher, ChainGun и NailGun. Первая пушечка разбрасывает мины замедленного действия, вторые две всем известны. Остается лишь добавить, что реализованы они здесь — закатаешься! Весьма гармонично вписываются в арсенал, кстати.

Как неременный атрибут командной игры еще со времен Q1, присутствуют power-ур'ы (некогда звавшиеся рунами). Изменен принцип использования — теперь раз взятый поверап остается с игроком вплоть до его смерти, после каковой автоматически респавнится на базе.

Более того, у каждой команды есть по идентичному набору поверапов, а использование поверапов противника запрещено. То есть борьба за эти полезные штучки угасла раз и навсегда — по крайней мере, пока под саму Team Arena не начнут выпускать моды.

Новые карты и боты — из разряда вещей, требующих длительного тестирования для объективной оценки. На вид карты чертовски красивы и вроде неплохо сбалансированы. Ну а боты — те несильно поумнели со времен оригинального КуЗ.

Зато модели можно оценить сразу и безапелляционно. Модели — рулез, красота и вообще услада эстета. id на недостижимой высоте!

Изложенной здесь информации достаточно, чтобы зажечь сердца фанатов КуЗ огнем вождения. Вожделеющие "Тим Арену" да насытятся кровью заклятых друзей, пролитой в командной схватке! Нет, серьезно, — не играть нельзя. Хотя, по некоторым прогнозам, серьезно играть в нее никто не будет — адд-он, он адд-он и есть. Однако дабы не вступать в спор с самим собой, здесь и завершу повествование.

Хотя, еще разок: id — троекратное ура! Запустите адд-он на втором GeForce, и вы тоже завопите что-нибудь подобное.



★★★

[www.captured.com/cctf/](http://www.captured.com/cctf/)

Баги... куда ж без них, родимых. Масса новых острых ощущений, новое восприятие реальности. Опять же, разработчики при деле. Вот они и выпустили в свет божий апгрейд к Classic CTF. Это версия 1.12 мода.

Давит очередную порцию глюков, перечислять кои здесь неуместно и вообще моветон. Достаточно лишь сказать, что снова работает радио, а также оптимизирована функция зрителей и система сохранения рангов — это помимо всего прочего.

★★★

[www.planetquake.com/qcheck/download.shtml](http://www.planetquake.com/qcheck/download.shtml)

Версия 3.00 Q\_Check, плагина для клиентов mIRC и GameSpy 3D, гордо вышла в Сеть. Теперь можно использовать внешние команды и скрипты mIRC, а также ставить свой ник в режим "away". Кроме этого, добавлены функции триггеров, да и многое, многое другое. И, само собой, прибиты очередные баги.

★★★

[www.planetquake.com/cq3/asylum.html](http://www.planetquake.com/cq3/asylum.html)

Разработчики тотальной конверсии Ку3 под мозгодробительным названием Cthulhu



Q3 порадовали нас новыми скриншотами, снятыми со свежеделанного уровня Asylum. Сие должно означать, что пациент скорее жив, чем мертв... Да и скрины очень даже симпатичные. Сходите по ссылке и полюбуйте.

## Half-Life

[www.freddark.net/mbf/](http://www.freddark.net/mbf/)

Multi Bots Launcher, утилита для запуска и конфигурирования ботов в Полураспаде, проапгрейдилась до версии 9.0. В новом релизе теперь поддерживаются такие моды, как The Gathering 2.3, GoldenEye 1.8, Wanted HL 0.1 и Wizard Wars 2.8.

## UNREAL TOURNAMENT

### Expert UT

[www.utworld.net/mdisaster](http://www.utworld.net/mdisaster)



Вышел на свет еще один новый мод для УТ, привносящий некоторые изменения в стандартный геймплей: нет больше оружия, убивающего с одного выстрела; уменьшена поражающая способность крутого оружия; нету поверапов, редимера, риппера и GES-BioRifle. Далее, при респауне у вас имеется все оружие и даже броня, а ракетница теперь шабашит только одиночными ракетами.

**Вердикт:** Смысл появления данного мода мне не вполне ясен. Не думаю, что указанные изменения делают геймплей много веселее. Скорее, наоборот.

**Рейтинг:** ★★★★★

### TallyHo

<http://umclan.narod.ru/files/tallyho.zip>

Появилась обновленная версия (beta 8) мутатора TallyHo. Мутатор помещает на мультиплеерную карту монстров из первого Unreal. Играть становится прикольно. Причем монстры трудноубиваемые. За каждого убитого полагается бонус в виде фрагов для команды (если играют тимплей). Если убиваешь своего, то весь боезапас "убийцы" исчезает — и он остается с голыми руками.

**Вердикт:** Любопытно, но не более того.

**Рейтинг:** ★★★★★

### Dominate-UT

<http://downloads.kurtmayer.com>

Похоже, наступила пора гибридов. То на карту нам подсунут монстров из первого Unreal, то заставят "пионерить" флаги сразу с нескольких направлений (мульти-CTF). А вот теперь появился мод, в котором скрещены такие типы игры, как Domination и TeamDeathmatch. Нам (и вам тоже) предлагается заняться усиленным отстрелом врага, потому что, кроме времени удержания контрольной точки, на конечный счет влияет и количество фрагов.

**Вердикт:** Любопытно, но никоим образом не претендует на роль события в мире УТ.

**Рейтинг:** ★★★★★

## COUNTER-STRIKE

### Ловкость пальцев

Я не буду описывать бесконечное количество тактик и приемов боя в Counter-Strike, а заострю внимание на одной затертой фразе из разного рода руководств: "И, настроив управление в соответствии с вашими предпочтениями, приступим к игре". Нас интересует одно слово: "управление". Грамотная раскладка является очень важным аспектом успешной игры. Доказывать сей постулат не буду, а сразу перейду к практической части текста.

Основным вашим занятием во время игры, как ни крути, оказывается движение. И ваша победа во многом определяется тем, насколько быстро вы манипулируете боевым арсеналом, не теряя при этом маневренности. Эти параметры зависят не только от скорости реакции, но и от правильного расположения рук на клавиатуре, а самое главное — от оптимального использования всех пальцев руки.

Есть масса различных вариантов раскладок, но мы остановимся на двух, кардинально отличных друг от друга.

Классический вариант "wasd" всем известен, его использует большинство игроков. Но у него есть неочевидные на первый взгляд недостатки. На левой руке у классически устроенного человека вряд ли наберется более пяти пальцев. Два из них вы отдаете под стрейф. При этом обратите внимание, что стрейфитесь вы одномоментно только в одну сторону — один из пальцев при этом бездействует. Это рационально? Согласитесь, что нет. Расточительство в чистом виде! Тут, понимаешь, каждая секунда на счету, а у вас целый палец не при деле.

Другой вариант, более рациональный. Здесь нагрузка на ваши пальцы распределяется иначе. Итак, берем первые шесть цифр на NumPad'e и вешаем на них следующие действия: 5 — вперед, 2 — назад, 4 — шаг влево, 1 — шаг вправо, 6 — прыжок, 3 — приседание.

Достоинства раскладки: все движения осуществляются двумя пальцами — безымянным и средним, что дает возможность указательному пальцу свободно использовать, помимо прыжка и приседания, еще несколько функциональных клавиш.

Недостатки: очень тяжело привыкнуть к стрейфу. Но вместе с тем, выработка данного двигательного навыка при небольшой тренировке вполне возможна.

Оба варианта имеют свои плюсы и минусы. Остается только решить, что больше подходит лично вам. Удобное и интуитивное управление либо нестандартное, но основанное на рациональном использовании пальцев.



## Скрипт в помощь!

Все пушки, кроме винтовок, имеют различную степень рассеивания огня, так что попасть из "калаша" в противника, стреляя через полуровня, весьма затруднительно. А если у противника винтовка, то уложат в момент. Очевидно, каждый вид оружия хорош в определенной ситуации. Единственное, что можно предпринять при стрельбе из автомата на большие расстояния, так это давать короткие очереди, насилуя бедную мышь бесконечным кликаньем.

Спасти мышь от преждевременной гибели помогут скрипты. Это команды в **config.cfg**, позволяющие привязать сразу несколько действий к одной клавише. Умение применять скрипты даст вам некоторый выигрыш во времени, а значит, и преимущество над врагом.

Ниже идут описания некоторых скриптов, которые полезно иметь под рукой. Эти и многие другие команды вы сможете найти на нашем компакт в файле **spider.cfg**.

### Pifpat

Самый, на мой взгляд, любопытный скрипт; написан [SOL].LinkDead aka Hvanch. Он дает возможность вести огонь в двух режимах — обычном и ускоренном. Про обычный говорить не стоит, а по ускоренному отметим следующее: по одному клику мышкой происходит сразу два выстрела. Это дает заметно большую эффективность при стрельбе короткими очередями. Правда, данный режим работает только для следующих видов оружия:

**1-5 (двойной пистолет)** — создается впечатление, что управляешь ковбоем, стреляющим из двух револьверов с частотой пулемета "Максим".

**3-1 (штурмовой автомат)** — скорострельность остается неизменной, но увеличивается кучность стрельбы.

**4-1 ("калаш")** — в ускоренном режиме это просто смерть неверным! Появляется та кучность, которой не хватает автомату в обычном режиме.

**4-2 и 4-4 (автоматические винтовки с диоптрическим прицелом)** — тоже неплохи, но если перестараться с кликами, то потом еще несколько секунд стреляют по инерции.

**5-1 (пулемет)** — увеличивается точность стрельбы, что делает его применимым на больших дистанциях.

Единственной проблемой, с которой вы можете столкнуться при ведении огня в ускоренном режиме, является временная потеря маневренности. Это связано с привычкой компьютера последовательно обрабатывать нажатия мыши.

### PIS

Почти все играющие в C-S рано или поздно оказываются в такой ситуации: столкнувшись нос к носу со своим кровным врагом,

начинают палить в него что есть мочи из своего любимого автомата, а когда обойма подходит к концу, враг все еще стоит на ногах. Пока вы судорожно производите перезарядку, ваш недруг с ковбойской скоростью выхватывает пистолет и вышибает из вас последние капли здоровья.

Если вы хотите сами быть этим ковбоем, то рекомендую использовать скрипт **PIS**. Суть в следующем. При нажатии клавиши, за которой он закреплен, у вас в руках оказывается пистолет. При следующем нажатии вы снова держите в руках автомат; круг замкнул. Особенно **PIS** будет полезен снайперу, к которому слишком близко подошел недоброжелатель, ибо винтовкой в ближнем бою особо не повоюешь.

### Slash

На крайний случай, когда вы расстреляли всю обойму пистолета, а оппонент по-прежнему жив, — зажимайте клавишу, на которую назначен **Slash**. Ваш подопечный уберет текущее оружие и будет махать ножом до тех пор, пока вы ее не отпустите. После этой операции в его руках автоматически окажется прежнее оружие.

### Het

Представьте себе следующую ситуацию. В разгар битвы вы загоняете потрепанного врага в укрытие. Проходит несколько секунд, прежде чем вы достанете заветную гранату. В это время враг, почуяв неладное, производит отчаянную вылазку и застает вас врасплох.

Вы от досады начинаете рвать на себе волосы и думать, почему же не достали гранату заранее. Или — почему не знали про существование скрипта **Het**, который дает уникальную возможность кинуть гранату раньше, чем этого ожидает противник. При нажатии на клавишу, за которой закреплен **Het**, одновременно убирается текущее оружие, достается граната и выдергивается чека. Отпустив клавишу, вы кидаете противнику маленький подарочек, после чего автоматически возвращается прежнее оружие, и вы тут же можете открыть огонь, отбивая у гада всякое желание высунуть нос.

★★★

Представленные выше скрипты — лишь малая часть всех существующих. Чтобы статья не заняла пару номеров, я рассказал подробно лишь о самых основных. Ознакомившись с соответствующим файлом на нашем компакт и разобравшись, как сделаны те или иные скрипты, вы сможете сочинить что-нибудь свое или же каким-то образом модифицировать имеющиеся. В любом случае, вашу фантазию здесь ничто не ограничивает. ■

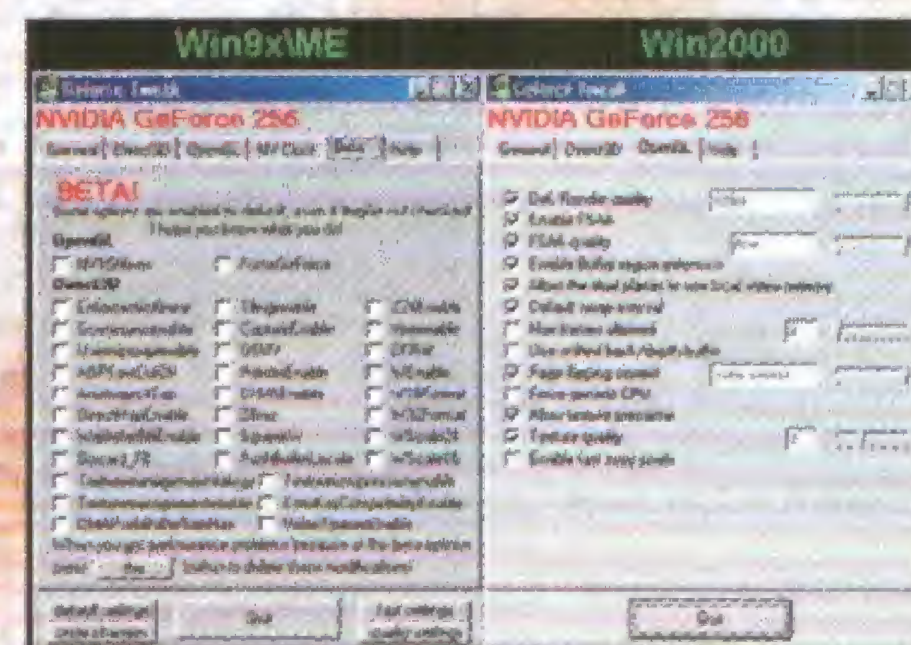


Разумеется, без глюков не обошлось, но искренне верим, что к следующему обновлению все будет хорошо.

★★★

[www.guru3d.com/geforcetweakutility/](http://www.guru3d.com/geforcetweakutility/)

Вышла версия 2.5 Geforce Tweak Utility, программы, позволяющей быстро и удобно



настроить вашу ненаглядную ЖыФорсу под Полураспадный OpenGL, и не только... Всем поклонникам Nvidia посвящается.

★★★

[www.geocities.com/ff7hl/char.html](http://www.geocities.com/ff7hl/char.html)

Даешь Полураспавшуюся Мангу! **Final Fantasy 7 HL** — монструозный мод для Half-Life — пополнился новыми скринами и моделями. Глядишь, скоро и выйдет...

★★★

[www.geocities.com/ctmodman](http://www.geocities.com/ctmodman)

Видать, при-  
ставки решили  
взять реванш  
на полях деф-  
матча. Мутный  
поток телеско-  
пических глаз,  
редуцирован-  
ных носов  
и разноцвет-



ных волос уже грозит обрушиться на нас, подхватить и унести в страну сладких анимешных грез... Грядет **Chrono Trigger** — H-L мод по мотивам знаменитого супернинтендовского ролевика 95-го года выпуска. Старички-приставочники, если вы уже перешли на более совершенную платформу PC, то по факту выхода мода сможете освежить воспоминания.



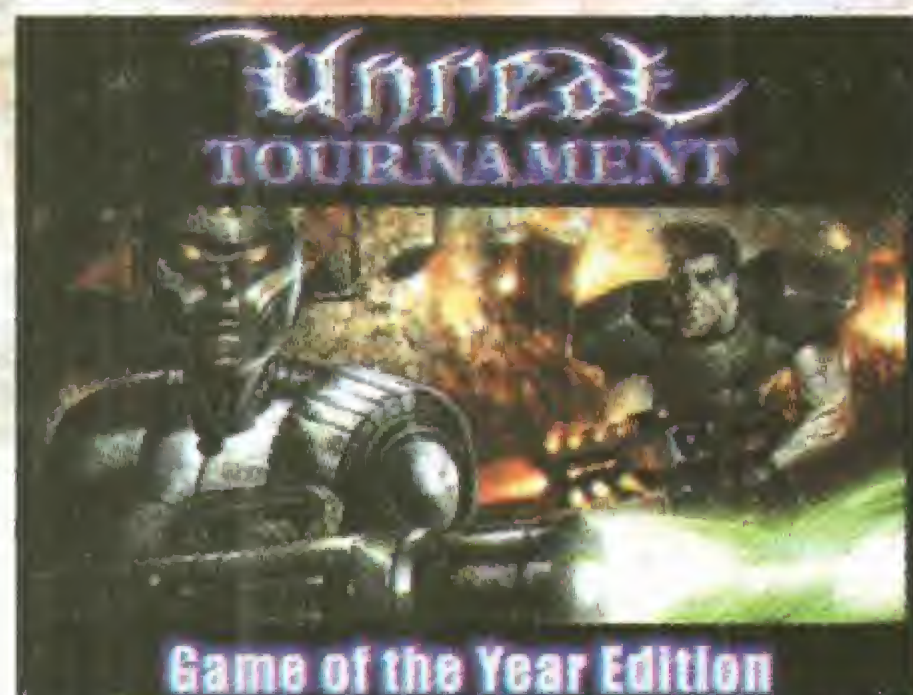
## Unreal Tournament

[ftp://ftp.barrysworld.com/unreal-tournament/mods/unf/v1\\_276/unreal-fortresspublicrelease\\_1\\_\(build276full\).zip](ftp://ftp.barrysworld.com/unreal-tournament/mods/unf/v1_276/unreal-fortresspublicrelease_1_(build276full).zip)

Команда разработчиков тотальной модификации Unreal Fortress выпустила в свет обновленную версию (276) своего детища. Сделано порядка 80 изменений/исправлений.

★ ★ ★

Вышел Unreal Tournament: Game of The Year Edition. Игра на двух дисках: первый — основной, содержит практиче-



ски идентичный оригинальному Unreal Tournament. На втором — большие текстуры, моды Rocket Arena и Chaos UT, так что не верьте тем, кто будет пытаться продать вам UT: GOTY на одном диске. Версия игры — 432, на компакт также имеется папка System400 — для того чтобы можно было устанавливать новые патчи. Проапгрейдить GOTY до версии 436 тоже не составило проблем.

★ ★ ★

[www.planetduke.com/mapconverter/](http://www.planetduke.com/mapconverter/)

Есть в мире немало чудачков. Нашелся и такой, для которого лозунг "Дюк — вечно живой!" — не просто слова. Парень по имени Lucky написал забавную программу The Duke Nukem 3d Map Converter.



Из названия следует, что карты из этой классической игры можно теперь будет увидеть в играх нового поколения, в частности, в Unreal/UT (плюс Half-Life — пока на этом исчерпывается список игр, где работает конвертер).

## КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor

[rod@igromania.ru](mailto:rod@igromania.ru)

Dimonn[ZOOM]

[www.unreal.ru](http://www.unreal.ru)

Источники: <http://oper.ru>, <http://xaos.ru>,  
<http://ps.xaos.ru>, <http://unreal.ru>

### Результаты HeadShot'2000

10-11 декабря в Москве прошел крупный 2x2 UT-турнир. Это мероприятие, организованное сайтом Unreal.Ru и российской UT-лигой, случилось в клубе iN-Station, что на "Менделеевской". Кроме основной части, в программу турнира был включен дуэльный чемпионат среди лучших дуэлянтов России. Участвовали 32 команды и 8 лучших дуэлянтов. Победители были награждены призами от спонсора турнира — компании ZOOM. Вся информация по турниру вы можете получить на сайте <http://tourney.unreal.ru>. Демки можно скачать с <http://files.unreal.ru>.



### Как галоша над Парижем

Большой КуЗ-чемпионат LAN Arena 5, что проходил в славном городе Париже, закончился неожиданным поражением российских бойцов. Из России, полные оптимизма, выехали наши люди в составе: Полосатый (капитан), iF-22 (координатор), Devil, Power и Satan. Они же и вернулись обратно, заняв непочетное для столь сильных игроков четвертое место — это в тимплее. По поводу последнего всем известный Полосатый сознался, что тимплей команда не тренировала вообще, что, видимо, и сказалось на результате. Что же касается дуэли, где в тройку лидеров не попал ни один из наших игроков, то здесь причины проигрыша кроются — по крайней мере, отчасти — в нестандартной и малообъективной организации игр. Дуэли игрались по следующему принципу: single elimination по 10 минут без права выбора карты. Неготовые к таким странным условиям российские отцы быстро повывлетали, одному лишь Power'у удалось сыграть хотя бы за третье место, да и то — неудачно.

### КуЗ-диета для женщин и заработка мужчин на Babbage CPL

Мало того, что женщина происходит из ребра мужчины, так она теперь еще и играет в Квейк. Причем делает это с каждым годом все активнее. Но упорные тренировки в Квейк, как известно, вовсе не подразуме-



вают физической активности, а скорее наоборот — развивают усидчивость и все ценные для этого качества органы. Но если сыны Адама как-то умудряются оставаться в пределах допустимых габаритов, то усидчивые дочери Евы порой напоминают размерами не скажу какого зверя. К чему я веду — на сайте [www.gamegirlz.com](http://www.gamegirlz.com) выложены фотографии с женского КуЗ-турнира, что прошел в ходе большого чемпионата Babbage CPL. Загляните, полюбуитесь на красавиц — [www.gamegirlz.com/ggcpl/](http://www.gamegirlz.com/ggcpl/). А если увидите, что ваша девушка начала увлекаться Квейком, немедленно начинайте по утрам выгонять ее на 15-километровую пробежку. Класс ее игры резко повысится ;).

Продолжая тему Babbage CPL, помещаю список лидеров среди мужчин.

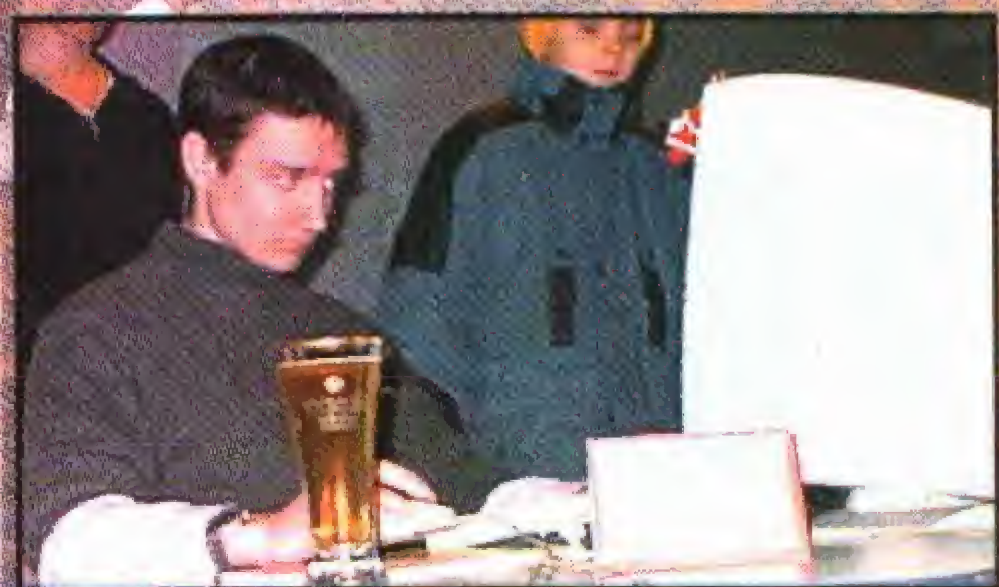
1. k0zZeRo4 (США) — \$25.000
2. All\*Lakerman (Швеция) — \$15.000
3. All\*DOOMer (Швеция) — \$10.000

Как видите, лидеры неплохо нажились на чемпионате и теперь смогут купить своим девушкам по три тонны "Гербадайфа". И лишь несчастный sk-fataliity (один из лучших в мире игроков в КуЗ), занявший почему-то всего седьмое место, потратит жалкие \$4000 приза на платочки для крокодиловых слез.

### Игра в КуЗ... вслепую

Уникальная по своей уникальной уникальности акция прошла в последний день истекшего тысячелетия в Интернет-клубе "Кафе Формоза". Одаренный хлопец 18 лет от роду, Денис Савкин, выиграл КуЗ-дуэль у вашего покорного слуги со счетом 18:8. И не было бы тут ничего удивительного, не играй Денис... с завязанными глазами. Не спрашивайте меня, как он это делал — я до сих пор хожу в некотором обалдении от





происшедшего. Впрочем, Денис проделывает подобные штуки не впервые; скажем, он умеет с завязанными же глазами кататься на роликах. Быть может, некоторые из вас видели Дениса и его маму в программе "Антропология" Дмитрия Диброва.

Выложенная на сайте Полосатого демка с его собственными, как живого свидетеля, комментариями вызвала массу бурных откликов. В большинстве из них выразилось недоверие, что и неудивительно: я сам до сих пор не до конца уверен в том, был ли мальчик. Если хотите полюбоваться чудесами на виражах, то можете скачать демку вот отсюда:

<http://ps.xaos.ru/demos/view.php?id=628>

## Фраганы Кармака!

Поиграть в Team Arena не прочь не только квейкеры, но и сами разработчики аддона из id Software. Хотя, быть может, у них этот адд-он вместе с самим КуЗ давно в печенках сидит, но продвигать продукт как-то надо! Вот и маются бедные Кармаки (хотя Кармаки — вряд ли) и прочие, играя с каждым встречным и поперечным в тимплей через Интернет. Если акция не закончится к моменту прочтения вами этой новости — значит, у вас есть шанс отомстить Кармакам за все проваленные из-за КуЗ сессии, зайдя за team blue по адресу 192.246.40.88. ■

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гиггерц	Нижняя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Полигон-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-2	ул. Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-3	б-р Яна Райниса, 13	Сходненская	493-82-44	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 433 (32 маш.), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB Voodoo3,
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	<a href="http://www.battleaxe.ru">www.battleaxe.ru</a>	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	<a href="http://www.ctf-club.ru">www.ctf-club.ru</a>	Celeron 600, 128 RAM (24 маш.), Celeron 500, 64 RAM (6 маш.), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3,
Game City	Вятская, д.27,	Савеловская	285-09-23	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 и TNT2
iN-Station	Новосущевский переулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.formoza.ru">http://in-station.formoza.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 и TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	<a href="http://www.nirvana.ru">www.nirvana.ru</a>	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Красносельская	205-04-68	—	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы.

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в "Компьютерные клубы России"). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес [operkot@igromania.ru](mailto:operkot@igromania.ru) и сообщить о себе. Редакция оставляет за собой всякое право вычеркивать клубы, которые показались ей несимпатичны по организации и общему уровню. Будем рады также услышать любую информацию от читателей. ■

★★★

<http://ftp1.gamespy.com:81/DeusExMPPatch1104fm.exe>

Просто отличная новость: у Deus Ex, благодаря недавно вышедшему патчу, появился режим мультиплеера! Только этот патч 30 мегабайт весит. Мы сейчас в раздумье, выкладывать его на компакт или нет. Как раз собрались его поставить и посмотреть, стоит ли оно того... Возможен и такой вариант, что перенесем его на компакт следующего номера.

★★★

[www.planetunreal.com/assassination/](http://www.planetunreal.com/assassination/)

Так и не дождемся мы выхода бесплатного мода Assassination (своего рода эмуляцию жизни наемного убийцы). Команда разработчиков нашла для себя коммерческого публишера и теперь активно работает над созданием нового веб-сайта будущей игры, а также завершает подготовку внутренней рекламной демо-версии (естественно, для демонстрации своих способностей издателю). Фактически, мод перерос себя и превратился в очередную игру на движке Unreal. Будем надеяться, что в хорошую игру.

★★★

[www.planetunreal.com/strikeforce](http://www.planetunreal.com/strikeforce)  
[www.tactical-ops.net](http://www.tactical-ops.net)

Вот и случилось то, о чем уже говорила команда разработчиков Strike Force в течение предыдущих 4 месяцев. Они покидают мир Unreal "во славу" онлайнового экшена Tribes 2. Причем на полностью коммерческой основе — в качестве новой компании-разработчика. Будут создавать тот же SF, но уже за деньги и на другом движке.

★★★

[www.planetunreal.com/u4e](http://www.planetunreal.com/u4e)  
[www.planetunreal.com/reactor4](http://www.planetunreal.com/reactor4)  
[www.planetunreal.com/infiltration](http://www.planetunreal.com/infiltration)

На сайте конкурса Make Something Unreal Contest подводят результаты и раздают денежные призы. Первое место и \$25.000 получил некий Хольгер Хак за модификацию Unreal4ever Tournament. Второе место и приз в \$1000 получил DanteAnde за 1941 Demo. Третье место и \$1000 забирает Shag за свой S.W.A.T. За Infiltration же получает \$1000 Крис Робберс. Была роздана еще пара слонов в виде аналогичных сумм, но это неважно, а важен сам факт: производство модов на досуге может принести неплохие деньги, не говоря уже об известности. Задумайтесь над этим! ■





**ДМИТРИЙ ГОРЯЧЕВ**

**hot-line@igromania.ru**

?

**Скажите, плиз, как определить, из-за чего игра тормозит? (ну, в смысле, памяти мало, видеокарта плохая или еще что).**

!

Сильный вопрос. Практически столь же сложный, как и поиски смысла жизни на Марсе и философского камня в Китайской стене. Фактически, на данный момент не существует конкретных методик или отлаженных схем выяснения данной проблемы. Дабы хоть как-то поправить ситуацию, мы (аз есмь Дмитрий Горячев!) попробуем сформулировать поэтапный алгоритм, который, как мы сильно надеемся, вам и поможет.

Во-первых, соберем исходные данные. Для этого вам необходимо точно знать, какие требования к компьютерному железу предъявляют разработчики игры. Как правило, такого рода данные можно найти на обложке диска, в руководстве пользователя или в файле **readme.txt**. Существует большая вероятность, что на этом ваши изыски и закончатся.

Во-вторых, если ваша конфигурация полностью соответствует или даже превышает указанную разработчиками, а игра все же тормозит безбожно, то... В этом случае, когда логика падает, сраженная фактами, объект торможения следует искать, руководствуясь исключительно интуицией.

Чтобы не бросать вас на волю волн и не отправлять за советом к гадалке, подкину пару вторичных признаков. Если игра отягощена трехмерной графикой (а это сейчас практически стандарт), то,

наблюдая за характером тормозов и звуками из корпуса, можно с некоторой долей вероятности определить виновника. К примеру, если тормоза в игре постоянны, то есть количество кадров постоянно и колеблется около нуля, то тут стопудово виновата видюха. Если же игровое действие по большей части происходит бодро и лишь периодически прерывается в пошаговый режим, сопровождающийся диким шорохом харда и паническим миганием индикатора, то тут вероятны три источника неприятностей. Назову их последовательно: тормозной и сильно фрагментированный жесткий диск; недостаток оперативки и, как следствие, большой размер своп-файла; глюкавый и недостаточно оптимизированный код программы. Выбирайте наиболее понравившуюся версию и вперед, локализируйте, устраняйте, пишите нам еще.

?

**Я купил "Reanimator 2k", но он при включении компьютера не выводит загрузочное меню, когда диск в CD-ROMe. Как мне сделать, чтобы выводилось загрузочное меню?**

!

Наша с вами проблема имеет древние первопентиумные корни. В те смутные времена материнки только-только заимели привычку поддерживать загрузочные CD. Делали они это выборочно и ненадежно. Секунды текли, и с новой волной прогресса и наступлением эры Pentium II, когда наконец формат загрузочных записей стандартизовался, произошел некий скромный и незаметный катаклизм...

В результате из-за дополнений и модификаций в структуре некоторые особо умные CD типа серии Reanimator 2k перестали определяться как загрузочные на некоторых машинах. Могу посоветовать вам, уважаемый, попробовать загрузиться с более старой версии Reanimator, например, с релиза 99-го года. Также весьма полезной будет припарка вашему компу новой прошивки BIOS, взять которую можно с сайта производителя материнки.

?

**Не могли бы вы рассказать, как мне узнать свой IP-адрес?**

!

Могли бы, для этого и существуем. Только вот жаль, что вы не написали, под какой операционной системой работаете. Так нам было бы намного проще. Однако предположим, что вы обладатель самой распространенной и самой ламенированной (от сущ. "ламер") ОС Windows 98. Воспользоваться этим рецептом могут также и пользователи чуть менее распространенных Win95/Me/NT/Win2000.

Последовательность действий проста до безобразия: переходите в режим командной строки (если нужны пояснения, то см. далее) и набираете команду **ipconfig**. Напомню, что при этом подключение к Интернету или локальной сети должно быть активным (то есть если вы подключаетесь по модему, то самое время позвонить провайдеру). После этого вы пронаблюдаете на экране несколько информативных строчек, одна из которых имеет вид "IP-адрес.....: 212.135.174.123". Циферки 212.135.174.123, собственно, и означают ваш чисто реальный IP-адрес. Остальные строки ненавязчиво сообщают вам о положении дел с вашим DNS-суффиксом, маской подсети и основным шлюзом. Для любителей экзотики могу порекомендовать набрать команду **ipconfig/all**. С помощью этой манипуляции вы можете получить уйму полезной информации о ваших сетевых настройках, которая вам в принципе нафиг не нужна.

?

**Будет ли работать видеокарта для AGP 4x, если материнская плата поддерживает AGP 2x?**

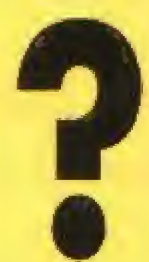
!

Если вкратце, то да, будет, никуда она, родимая, не денется. Физически разъемы AGP 4x и AGP 2x совместимы. Если (перефразируем вопрос "наоборот") у вас, к примеру, завалялась старенькая AGP 2x платка, то вы и ее запросто можете впихнуть в 4x слот. По-мо-





ему — супер. На этом можно было бы и закончить ответ, если бы не требования объема и одно "но". Это "но" заключается в том, что, помимо обычных AGP 4x плат, в природе также обитают некие AGP Pro индивиды. Эти товарищи определяются по характерному "хвостику" на разъеме и, как правило, очень навороченному чипсету (GeForce 2 Pro/Ultra/Quadro). Вы, наверное, думаете, что именно эти платы как раз и несовместимы с AGP 2x разъемом? Правильно думаете. Упомянутый мною "хвостик" содержит весьма важные контакты питания, без которых, что неудивительно, ваша супер-пупер карточка будет чувствовать себя "голодной" и как следствие откажется работать. Так что не ошибитесь.



**У меня есть два компа, и мне позарез нужно сбросить один большой файл с одного компа на другой, как мне это сделать?**



Вопрос, конечно, интересный. Если отвечать развернуто, то получится отличный десяти томник, который, возможно, со временем введут для обязательного изучения в школе. Но я, как всегда, буду краток. Для начала, если интерпретировать вопрос прямым текстом, то, отталкиваясь от того, что вы счастливый обладатель целых двух компьютеров (и, следовательно человек обеспеченный), можно предложить организовать небольшую одноранговую сеть на основе двух 10-мегабитных плат и куска коаксиального кабеля. Это вам обойдется в 25 зеленых и около десяти тысяч нервных клеток (если вы не спец в настройке сети). После этого гонять файлы станет делом простым и незатейливым.

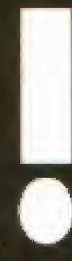
Если же я ошибся, и вы на самом деле имели в виду любые два случайно взятые компьютера, то, на этот раз исходя из требований экономичности и мобильности, могу предложить воспользоваться нуль-модемом. Это такой кабель, который наши деды использовали для соединения двух компов. Так как в те времена несчастные 40Мб считались большим объемом, требования к скорости передачи были несколько иными. Способ этот хорош для

людей, располагающих временем и терпением, а также, собственно, нуль-кабелем. Расход нервных клеток аналогичен первому случаю.

Есть также и третий вариант. Примечательный отсутствием вообще каких-либо денежных затрат. Вместо денег будите тратить исключительно нервные клетки, и, быть может, пару-тройку жестких дисков. Если не догадались, то я скажу громко. Берете HDD с одного компа и идете пешком в направлении второго. Добравшись до места, подключаете ношу к кабелю, делаете несколько несложных манипуляций в BIOS и — вуаля! У вас в системе появляется второй жесткий диск и великолепная возможность перекачивать файлы с максимальной доступной скоростью.



**Я установил себе новую версию DirectX 8.0, и мне кажется, что именно из-за этого некоторые старые игры перестали работать. Так ли это? И вообще, приносит ли этот DX какую-нибудь пользу?**



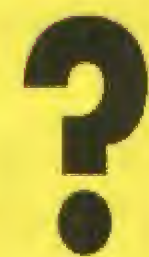
Подозрения ваши вполне обоснованы. Именно коварство этого набора dll-файлов мешает пожилым представителям игрового класса работать нормально. Где-то опять напортачили уважаемые программисты компании Microsoft, на этот раз насмеявшись над концепцией совместимости сверху вниз. Как итог, некоторые игры, писанные для DX 5.0 или DX 3.0, могут давать существенные сбои в работе. Когда выйдет заплатка, решающая эту проблему, неизвестно, однако уже сейчас существуют любительские наработки, способные начисто удалять DirectX из системы (разумеется, с целью последующей переустановки). По указанному в конце ответа адресу можно скачать прогу DirectX Uninstaller (41 Kb), которая решительно восстановит статус-кво в вашей системе.

Вопрос о вреде DX 8.0 вроде бы решили, остался вопрос о пользе. Плюсы, несомненно, есть, однако обнаружить их и привлечь к работе довольно-таки сложно. А если вы еще и не являетесь обладателем машины PIII-1Ghz/256Mb/GeForce2GTS

Ultra/30Gb, то найти какую-либо практическую пользу вообще не представляется возможным. Все суперские феньки DX 8 заключены в оптимизации и утилизации возможностей новых современных 3D ускорителей и процессоров. Владельцы P133/16Mb/S3Vire/1Gb, конечно, могут из чувства садистского самоуничтожения установить себе восьмую версию, но...

В общем и целом, DirectX 8 — вещь, конечно, полезная, но не для всех и не всегда. А адрес даю:

<ftp://ftp.reactor.ru/users/reactor/pub/DirectX/DxUn13.exe>



**Существуют ли программы, позволяющие, так скажем, "чатиться" напрямую через модем? Т.е. я звоню другу по модему и мы "чатимся" только вдвоем. И можно ли скачать их из Интернета?**



Этот замечательный в своем роде вопрос мне задают уже далеко не в первый раз. Наконец-то, тщательно изучив эту проблему со всех сторон, я могу дать точные рекомендации по организации и настройке такого рода чата.

Для начала включите компьютер и убедитесь в правильной работе модема и телефонной линии (гудки есть?). Далее, и это один из самых ответственных моментов, запустите программу Notepad. Если у вас вдруг нет этой программы, подойдет, в принципе, любой другой текстовый редактор. Ну а дальше все просто: набираете номер своего друга, дожидаетесь, пока он снимет трубку, и тут начинается собственно чат. Последовательность действий такова: набиваете в Notepad'е свою фразу и далее по слогам произносите ее своему абоненту. Он в свою очередь тоже вам что-нибудь говорит, а вы аккуратно набираете ее у себя на клавиатуре. И на экране перед вами разворачивается настоящий чат! Уникальность этого метода в том, что ваш друг даже может не иметь компьютера! Можно также позвонить в милицию или скорую помощь и початиться с ними. Правда, недолго. Но какие ощущения! ■



# Железные НОВОСТИ

Дядя Федор  
fedor@igromania.ru

## Celeron и Photoshop — братья навеки

Произошло событие, которого многие ждали еще несколько месяцев назад, вместе с выходом Celeron на ядре Coppermine. "Интел" таки выпустила на рынок процессоры низкого ценового уровня с частотой системной шины 100МГц.

Ура, товарищи, ура! Так, наверное, кричал бы я, будь цена на новинку хоть немного поскромнее. Появившись впервые в Японии, Celeron 800/100МГц стоит сущие копейки — 24,800 иен, или примерно \$200. За аналогичную сумму чисто реально (простите за новорусский акцент) можно купить PIII-850 или Athlon 1 ГГц.

Что же изменилось? Напряженице на рынке возросло (всегда умиляюсь на этом моменте), теперь оно у нас 1.7 В, иначе, извините, стабильности в работке не будет. Внешний вид немного изменился, стал более зеленым... А что касается производительности, то тут ничего интересного. Опять Celeron продул злейшему своему сопернику Duron, судя по независимым тестам. Хотя, чу, я слышу ропот. Не все так плохо. В тестах Photoshop 5.5 заметно серьезное преимущество. Да и MPEG 2 тоже декодируется быстрее.

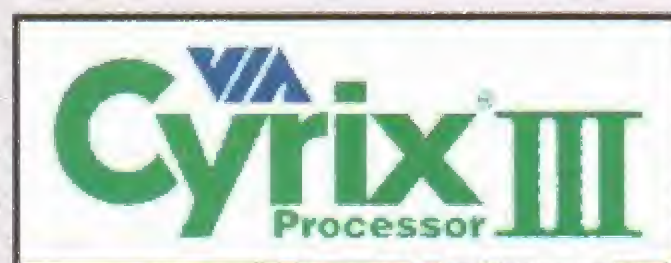
Со временем, несомненно, новинка подешевеет и станет хорошим выбором при создании рабочих станций с лейблом "Photoshop ready".



## Не стоит прогибаться под изменчивый мир

Один медленный, но очень гордый процессор... Хорошее начало для тоста в честь очередного, пока лишь зачатого ребенка компании VIA. В феврале месяце обещает самореализоваться новый чип (процессорное ядро, если точнее) Samuel 2. Эта микросхема является логическим продолжением линейки процессоров Cyrix III.

Предыдущее (точнее, все предыдущие) одноименное творение VIA с ядром Joshua, прямо скажем, не являлось сверхпроизводительным решением. Инженеры компании всеми силами пытаются исправить эту печальную тенденцию. В Samuel 2 добавился кэш L2 размером 64Кб (у Joshua — 0Кб). Помимо этого,



чип сделан по современной технологии 0.15 мкм, что переводится как "малая себестоимость плюс низкое энергопотребление".

Как и все новые чипы, не имеющие маркировки AMD или Intel, наш герой обещает натянуть Celeron (а почему сразу не Duron?) по полной программе (точный перевод заявления пришлось подвергнуть цензуре). По тестам VIA, в программах 3DMark 2000 и 3D Winbench'99 Joshua обгоняет интеловского любимца на неизвестное количество процентов (кручу-верчу, обмануть хочу). В общем, если это заявление правдиво отражает действительность (что, в общем, довольно сомнительно), то при низкой стоимости чипов и наличии должных производственных мощностей VIA вполне может завалить рынок Самуэлями и сказочно разбогатеть.

## Жрецы Вуду разорились

Караул! Привычный нам мир рушится на глазах. Компания 3dfx — один из монстров и родоначальников современного рынка 3D-ускорителей, одна из популярнейших и известнейших компаний, родная мама и папа чипов с маркой Voodoo, единственный заводчик API 3dfx Glide... В общем, нет ее больше на белом свете. Разорилась 3dfx совсем, свежий труп расчленен и внутренние органы проданы ошарашенной этим фактом Nvidia за 70 зеленых лимонов и сколько-то пачек акций.

А теперь, несчастные мои, по порядку. Чем это удивительное событие грозит непосредственно нам с вами — юзерам, ламерам, хакерам, геймерам и в частности квакерам?

Во-первых, если вы владелец одной из видеокарт безвременно погибшей компании, то вы — неудачник. Посмотрите внимательно на версию установленных у вас драйверов. Запомните эту цифру, так как инкремента больше не будет. Nvidia не станет вам, сиротки, доброй мачехой: драйвера для серии Voodoo больше выпускаться не будут.

Во-вторых, вместе с 3dfx почти в бозе ее любимый и родной API Glide. На мой взгляд, это хорошо. Разработчики игр прекрасно обойдутся D3D и OpenGL, не тратя свое время на поддержку всякой экзотики. Старые добрые игры "под Glide" займут свое пыльное место в музее.

В-третьих, на фоне кровной дружбы Nvidia с Microsoft проглядывает интересная тенденция. С кем теперь конкурировать

чип сделан по современной технологии 0.15 мкм, что переводится как "малая себестоимость плюс низкое энергопотребление".

Nvidia? С явно отстающими ATI или Matrox? Найдется ли достойный ИНБ для великого ЯНБ MS-Nvidia?

Не наблюдаем ли мы рождение новой особи monopolis grandiosus? Кто знает, не отправятся ли уже упомянутые ATI и Matrox вниз по реке Стикс в царство Аида, лишив пользователей всякой надежды на альтернативу при выборе видеокарты?

В-четвертых, 3dfx решила перекалфицироваться в управдомы и начать выпуск чипов



для приставок. Для мира консолей это несомненное приобретение. Пора-

дуемся за коллег, будь они неладны.

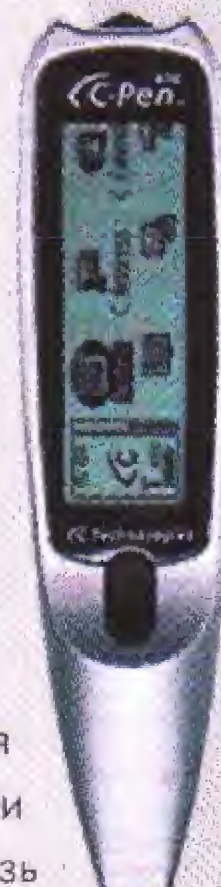
Собственных юмористических выводов к этой новости добавить не могу, руки опускаются. Купил себе на днях Voodoo5...

## Как установить FineReader на фломастер?

Молодая и весьма перспективная компания C Technologies AB разработала отличное дополнение к комплекту "юный технократ". Вашему вниманию предлагается сканирующий маркер C Pen — оригинальное миниатюрное устройство, способное сканировать, распознавать и сохранять в памяти до 3000 страниц печатного текста, в старших моделях также и с возможностью последующего перевода на несколько европейских языков.

По заявлениям разработчиков, встроенная цифровая камера в связке с системой оптического распознавания символов OCR (optical character recognition) способна обрабатывать даже блеклый и плохо распечатанный текст со средней скоростью 15 см в секунду. Для этого машинка оснащается 100МГц микропроцессором Intel StrongArm.

Помимо этого, в устройстве имеются полезные программы: C Read — текстовый редактор, C-Address — адресная книга с возможностью синхронизации с MS Outlook, C-Direct — прямая связь с PC посредством встроенного IRD-порта, C-Write — распознавание графического ввода, и, наконец, C-Dictionary — словари (только в моделях C Pen 600/800). Для полной картины добавьте ко всему вышесказанному возможность посылки E-Mail и SMS.





Со своей стороны, за неимением более живых фактов, не берусь детерминировать коэффициент полезности подобного устройства. Предлагаю только лишний раз восхититься скоростью прогресса...

## Очки не понадобятся

Просочилась туманная, краткая, но весьма любопытная новость. Компании **Dynamic Digital Depth** удалось создать рабочий прототип системы трехмерного телевидения, не требующий никаких клиентских устройств (то есть очков там разных). Презентация проходила в рамках выставки **Western Show 2000** на стенде компании **Motorola**.

В основу устройства положена технология **OpticBOOM 3D**, изначально разработанная компанией **4D-Vision**, а позже запатентованная **Digital Depth**. В июне 1999 года проект получил серьезное финансовое влияние из щедрых рук **Motorola**, тогда же и был заключен контракт на разработку кабельного 3D-телевидения следующего поколения. Из скупого текста анонса также можно понять, что изображение каким-то непостижимым образом формируется на некоем теоретическом "обычном экране". Я, честно говоря, не понял, что это за экран такой "обычный" и какое дополнительное оборудование для этого требуется.

Если предположить, что вложение денег в проект такой крупной и известной компанией, как **Motorola**, не является банальным приступом альтруизма, то можно прийти к выводу о реальной достижимости конечного результата. Не выкидывайте свой "обычный экран", будем на нем трехмерные картинки смотреть...

## Клонирование по рецепту TDK



Все большую популярность набирают в последнее время разнообразные CD-RW устройства. Цены на них снижаются, и из разряда дорогой экзотики "писАлки" плавно переходят в разряд "а у меня есть дома такая штука". На пенной волне этой популярности многие компании начинают оперативно анонсировать продукты данного класса под собственными марками. Из общей толпы бегущих заметно выделяется **TDK Europe** со своим CD-RW приводом **CyClone 161040**.

Анонсированное на днях устройство способно записывать CD-R диски на скорости 16x, перезаписывать CD-RW — на 10x и читать CD — на 40x. Показатели определенно тянут на рекорд, доселе таких скоростей никто не заявлял. Кроме того, в этой шайтан-машинке будет использоваться модная технология **BURN-Proof** (защита от ошибок переполнения буфера "buffer overrun").

В нагрузку обещают добавить наборчик отличного, проверенного (лично мною) в боевых условиях софта — **Nero Burning ROM 5.0**, **Digital Mix Master** и **InCD** (этого не знаю, извините). Начало поставок заявлено на начало текущего года. О цене пока ни слова не говорят, но, думаю, маленькой она не будет — см. характеристики устройства.

## HipZip, или "Click!ни Iomega!!!"

Новость для меломанов без MP3-плееров. Если вы, вышеуказанные товарищи, собираетесь в ближайшее время приобрести себе упомянутый девайс, то не торопитесь перегрызть горло свинье-копилке.

Скоро в Москве появится весьма перспективное устройство, предназначенное для проигрывания MP3-файлов, — **HipZip** от **Iomega**.

Как известно (см. на соседних страницах статью коллеги **Ивана Ивановича**), основной проблемой современных портативных MP3-плееров является дороговизна носителей flash-памяти (на которые, собственно, и пишутся аудиофайлы). **HipZip** же сделан на основе фирменной технологии **Iomega Pocket Zip**. Напомню, что дисковод **Pocket Zip** использует дискеты **Click!** емкостью 40Мб и размером в четыре раза меньше обычного CD. Кроме того, и это самое главное, стоимость таких дискет намного меньше стоимости карт flash-памяти аналогичной емкости.



Немного технических подробностей для поддержания аппетита: у плеера имеется полноценный встроенный дисковод, эквалайзер, жидкокристаллический экран, буфер для защиты от тряски, USB-интерфейс и литиево-ионная батарея на 12 часов непрерывной работы.

Про точную цену пока ничего сообщить не могу, в анонсе таковых данных, увы, найдено не было. ■

# MP3-ПЛЕЕРЫ

## межвидовые отношения и различия



Ни для кого не секрет (а если секрет, то сейчас перестанет им быть), что эпоха обычных аудиоплееров постепенно сползает в бездну прошлого. Уже открыта дорога для новых и куда более перспективных, нежели кассеты, портативных носителей аудиоинформации. И дорога эта, несколько лет назад напоминавшая едва заметную тропку среди травы, теперь стала шириной со МКАД. Первоначально все надежды возлагались на стандарт **CD Audio**, но теперь ситуация стремительно меняется. А все дело в том, что...

...Доселе мирно существовавший на персональных форматах MP3 протаривает дорогу в массы посредством MP3-плееров. Это не новость.

Это просто констатация факта. Если хотите, постулат.

Для тех, кто еще не в курсе. Если такие есть. MP3 — это сокращение от **MPEG Audio Layer 3**. **MPEG Layer 3**, в свою очередь, — один из потоковых форматов хранения и передачи аудиосигнала в цифровой форме, разработанный институтом **Fraunhofer IIS**, а позднее официально утвержденный как

часть стандартов цифровой видео и аудио информации **MPEG1** и **MPEG2**.

Дабы внести сумятицу в ряды меломанов, конструкторы придумали аж три типа MP3-плееров: первые используют для хранения музыки флэш-карты, вторые проигрывают компакт-диски с записанными MP3-шками, а самые экзотические научились даже читать данные с винчестера.

Сначала бросим свой взгляд на наиболее распространенный (на данный момент!) класс плееров, а именно — плееры на флэш-картах.



## Мал флэш, да дорог

Главный козырь таких плееров — очень маленькие размеры. Согласитесь, здорово иметь плеер в виде наручных часов или вообще встроенный в наушники. Еще одним несомненным плюсом является их многофункциональность. За 190 долларов вы "рискуете" приобрести не только плеер, но и записную книжку, диктофон и даже видеокамеру в одном флаконе (последнее, правда, за 190 долларов никто не продаст).

Но за все надо платить, и цену подобных устройств трудно назвать общедоступной и завлекательной. К тому же, чтобы не задирать цену до заоблачных высот, в стандартной конфигурации эти игрушки, как правило, обладают всего 32 мегами памяти. Этого хватает примерно на полчаса музыки в приемлемом качестве (128 килобит stereo). Желаящие расширить память могут приобрести дополнительные карты объемом от 16 до 128 Мб по цене от 30 до 150 вечхозеленых. Цифра сравнима с ценами на сами плееры, лежащими в диапазоне 150-180 долларов.

Чтобы не быть голословным, предлагаю на ваш суд одного из лучших представителей данного семейства: плеер **Daewoo MPIO FMC**, который, на мой взгляд, сплошь состоит из передовых достижений инженерной мысли. Описать все его достоинства (ну, и некоторые недостатки) в рамках одной статьи нереально, поэтому ограничусь кратким обзором его функций.

Плеер небольшой: его размеры составляют 66x90x18 мм (ширина-высота-глубина). Поставляется со встроенной памятью, объем которой, в зависимости от комплектации, — 32 либо 64 Мб. Также имеется один слот расширения для флэш-карт стандарта **SmartMedia** (до 64 Мб на карте). К компьютеру подключается через LPT- или USB-порт. Программка **MPIO Desk**, идущая в комплекте с плеером (работает под Windows 95/98/NT4/2000), позволяет записывать на него свои любимые MP3-шки. На небольшом жидкокристаллическом экранчике показывается номер текущего трека, ID3-tag, длина песни, текущая позиция и битрейт. Все это хозяйство питается от двух батареек типа AAA, которых хватает примерно на 10 часов работы.

В плане функциональности этот плеер смело можно ставить на первое место среди его коллег. Он включает почти все функции,

которые могут понадобиться современному занятому (и не очень) человеку, а именно: собственно плеер (кто бы мог подумать!), радио FM-тюнер, диктофон, телефонную записную книжку.

Наконец, с помощью небольшого дополнительного модуля плеер превращается... превращается... в цифровую фотокамеру! Разберемся со всем перечисленным арсеналом в порядке алфавитной очереди.

На бумаге FM-тюнер неплох: диапазон от 87.5 до 108 МГц (сюда попадают практически все FM-радиостанции в наших краях), автопоиск и ручная настройка с шагом 0.05 МГц; 14 хранимых в памяти настроек.

А на практике — явно слабоват: во многих зданиях невозможно поймать ни одной сносной волны. На улице ловит станции две-три в зависимости от района города: какая ближе, ту и ловит. Чем дальше от центра города, тем хуже. За МКАД даже на открытом воздухе услышать хоть одну станцию весьма проблематично. Даже если поймать что-либо удалось, качество приема нередко не просто далеко от идеала — временами возникает ощущение, что на дворе старый добрый 1985, а ты пытаешься послушать активно заглушаемый "Голос Америки".

Если FM-тюнер оказался не на высоте, то следующая примочка вселяет оптимизм. Для MPIO выпускается специальный видеомодуль. Что это такое? Все просто. Что такое цифровой фотоаппарат? Грубо говоря, это оптика, матрица и флэш-память. Флэш-память в MPIO есть, процессор для обработки захваченного матрицей изображения — есть. Нужна только сама матрица и оптика наведения. Вот это и есть видеомодуль. Он будет подключаться через разъем для интерфейсного кабеля. Разумеется, этот видеомодуль сто-

ит денег, но сумма будет меньше, чем потраченная на приобретение недорогой цифровой камеры (\$97-125).

В 32 Мб флэш-памяти можно записать до 100 фотографий в формате YUV. В видеомодуле предусмотрен аналоговый видеовыход NTSC/PAL для подключения к телевизору или видеомagni-тофону. Габариты модуля — 28x90x18 мм. Правда, качество изображения... в общем, назвать это "качеством" — язык не поворачивается. Включенная видеокамера жрет батарейки со свистом и завыванием: заряда хватает на

полчаса активной работы. Итог: у нас есть дешевая "мельница" за 60 баксов, подключенная к плееру.

В качестве диктофона MPIO показал себя весьма неплохо. Встроенный микрофон обеспечивает вполне приличное качество записи с расстояния полуметра. Недостатком конструкции является отсутствие возможности подключения внешнего микрофона. Непонятно, что помешало инженерам предусмотреть соответствующее гнездо.

Про встроенную телефонную книжку много не скажешь. Книжка она и есть книжка. Судя по формату номера записи (а он выглядит как XXX), книжка может хранить до 999 номеров. На мой взгляд, вполне достаточно.

Исходя из всего вышесказанного, могу сделать один глубокомысленный в своей краткости вывод: здорово! Для тех, кто не может позволить себе приобрести полноценный карманный компьютер, но все же сумел сэкономить несколько рублей на завтраках, такая игрушка будет в самый раз — стильно, модно и в хозяйстве сгодится.

## С каждого по возможностям, каждому по диску!

Еще один подвид MP3-плееров — это плееры, проигрывающие файлы с компакт-дисков. По сути дела, это всего лишь новая ступень эволюции обыкновенного CD-плеера, который теперь научился проигрывать еще и MP3 CD.

В принципе, о какой-либо конкуренции с флэш-собратями говорить трудно: на мой взгляд, это устройства совершенно разного класса. MP3 CD-плееры умеют делать только одно — проигрывать музыку, и ориентированы на ту часть населения, которая просто не мыслит своего существования без музыки и желает таскать ее с собой в как можно больших количествах.

Действительно, в отличие от обычных Audio CD, на которые влезает жалкий один альбом, на MP3-диск можно впихнуть альбомов этак 10 в приемлемом качестве.

Сегодня приз зрительских симпатий получает плеер **Thomson RP2410**. Во многом — благодаря довольно низкой цене (около 150 долларов).

На первый взгляд его не сразу отличишь от простого CD-плеера, разве что LCD-дисплей несколько великоват, что вполне оправданно — ведь для отображения имен каталогов и ID3-тагов требуется довольно много места.





Плеер поддерживает стандарты Audio CD и MP3 CD, причем читает не только штампованные болванки, но и CD-R, и даже CD-RW, понимает диски с несколькими сессиями записи. Предусмотрен антишок на 45 секунд для Audio CD и те же

самые 45 секунд для MP3, но с функцией энергосбережения. Питается устройство от четырех батареек типа AA.

Помимо компании Thomson/RCA, выпуск портативных MP3 CD-плееров занимают и другие крупные производители: Aiwa, Kenwood (которые уже успели выпустить автомобильные MP3/CD плееры Aiwa CDC-MP3 и Kenwood Excelon Z919 стоимостью около 600-700 долларов).



Мало что слышно об аналогичном продукте от Sony, однако королева аудиорынка, скорее всего, сделает ставку не на MP3, а на "защищенный" майкрософтовский стандарт WMA. Резон в этом есть, и немалый: стандарт WMA в состоянии хранить музыку более высокого качества при том же объеме файлов, что и в случае с MP3, и, вдобавок, обладает защитой от копирования. Причем уже сейчас существуют плееры, способные проигрывать как MP3, так и WMA и VQF файлы.

В общем, заключение можно сделать следующее: MP3 CD-плееры — вещь интересная и нужная, с хорошими перспективами, ибо созданием CD MP3 плееров уже занялись братья наши меньшие китайцы (а значит, вскоре появятся "игрушки" стоимостью меньше ста долларов).

Хотя, по сути, единственное преимущество таких игрушек — 740 минут звучания вместо 74 в обычных CD Audio плеерах. Преимущество неслабое, кто бы спорил, но... читайте дальше.

## Доктор, айте мне таблеток от жадности...

В следующем обласканном нашим вниманием виде MP3-плееров в качестве носителя информации был выбран жесткий диск. Казалось бы, выбор не самый удачный. По срав-



нению с легким CD винчестер громоздок и капризен, а стоимость хранения информации по сравнению с тем же CD больше раз в 20-30. Однако ж емкость... Стандартных 6-8 Гб жесткого диска хватит для хранения — страшно подумать! — свыше 100 часов музыки в формате MP3 160-192 kbps. И даже излюбленный меломанами-маньяками битрейт 256 kbps позволяет сохранить на диске до 80-90 часов звучания, то есть более 100 альбомов! Хватит не только на поездку в метро — на весь отпуск.

В качестве объекта для исследования я выбрал модный и стильный MP3/HDD плеер **PERSONAL JUKE-BOX (PJB100)**, сделанный на базе мощного 24-битного процессора XC56309PV80 от Motorola и со встроенным винчестером на 6 гигабайт.

Плеер просто загляденье: маленький (150x26x80mm), легкий (около 300 грамм), с жидкокристаллическим дисплеем, на котором отображается куча информации, включая ID3-теги и путь к файлу. К PC подключается через USB-порт; может напрямую копировать музыку с компакт-диска и лазить в CDDb через Интернет (таким образом автоматически скачивая названия композиций, которые вы слушаете с компакт). Качество звучания отличное,

ибо в PJB-100 встроен самый распоследний и качественный декодер от компании Fraunhofer, а они, как известно, декодерами попусту не разбрасываются. Также делу помогает эквалайзер с большим количеством пресетов.

В стандартную поставку входят наушники, переходник для автомобильного прикуривателя и адаптер для кассет (!). Причем все фирменное и отменного качества. На родном сайте плеера ([www.pjbox.com](http://www.pjbox.com)) можно найти еще много всяких прибабасов — и купить их за отдельную плату.

Например, аккумуляторы и зарядное устройство к ним. Но, конечно, требуется кредитная карточка, а в России с этим проблемы.

Приятная мелочь: можно создавать свои плейлисты, а не слушать подряд все, что записывали. Встроенная антишоковая память помнит аж 10 минут звучания, чего достаточно не только для любителей бега трусцой, но и для тружеников отбойного молотка и экскаватора. Ну и чтобы окончательно до-

бить вас, скажу, что PJB-100 снабжен перепрограммируемым BIOS — а это позволит впоследствии подключить поддержку новых форматов кодирования звука.

О недостатках. Во-первых, жесткий диск здесь встроенный и замене не подлежит. Конечно, 6 гигабайт — это приличная цифра, но возникает вопрос — почему 6, а не 12? Жадность берет свое... Самый же главный минус в этой райской картине называется "цена". Цена, так сказать, с большой буквы: какие-то жалкие \$749. За такие

деньги можно собрать вполне приличный компьютер или, на худой конец, купить аудиоцентр.

А если вы не слишком притязательны, то и автомашину.

Вывод ясен: если бы не цена, цены бы не было этому плееру, простите за каламбур.

Использование жестких дисков открывает большие перспективы, причем, как и в случае с флэш-моделями, грань между плеером и неким новым, пока не названным видом устройства становится все более размытой.

Ведь если можно получить доступ к CDDb через Интернет, почему бы не встроить в плеер браузер и качалку для MP3-файлов? А это уже прямая дорога к карманному компьютеру.

Есть и еще одна разновидность плееров с жестким диском, о которой я не упомянул в этом обзоре. Это плееры, использующие стандартные жесткие диски персонального компьютера.

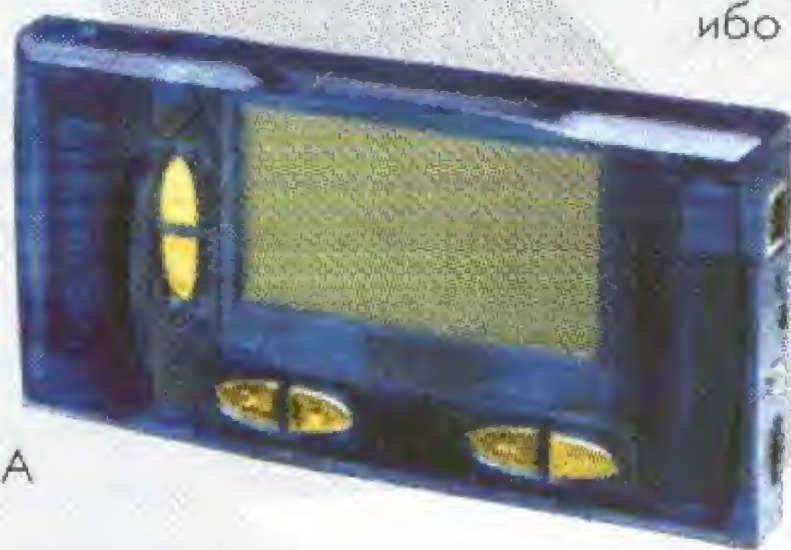
Довольно интересный вариант, но... статья у нас про плееры, а слово "плеер" подразумевает некоторую мобильность. Винчестер же компьютерный — вещь довольно тяжелая и громоздкая, да и к тому же неприспособленная к трудностям походной жизни. Так что отложим знакомство с этим типом плееров до лучших времен.

## Политическая обстановка

Ситуация на рынке MP3-плееров сложилась непростая, но, на мой взгляд, вполне решаемая. Посоветовать что-то конкретное не так просто.

Для начала каждый должен решить, что именно он хочет получить от своего приобретения; надеюсь, эта статья поможет вам сориентироваться.

Хотя все же на сегодняшний день лучшим выбором, благодаря своей многофункциональности и компактности, является традиционный MP3-плеер — тот, который с флэш-памятью. Так что, если вы можете позволить себе такую покупку, то берите, не пожалеете. ■





## INTERNET : СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Сертификация  
в Интернете

На сайте [www.specialist.ru](http://www.specialist.ru), впервые в России, появился совершенно бесплатный проект сертификации пользователей и специалистов через Интернет. На данный момент уже доступно более 40 тестов, разбитых на несколько категорий (базовая компьютерная подготовка, графика, администрирование, программирование, офисные приложения и т.д.). Сертификаты пока выдаются только по одному направлению — "Работа в глобальной сети Интернет" (40 вопросов различной сложности и тематики), но в ближайшее время появятся и другие. Полученный документ можно повесить на стенку и гордо показывать дру-



зьям и знакомым, либо использовать в качестве дополнительного аргумента при устройстве на работу. Тестирование проводится по адресу <http://tests.specialist.ru>.

Проблемы  
с законом у Yahoo!

Компания Yahoo!, являющаяся одним из лидеров Интернет-индустрии, в последнее время привлекает пристальное внимание полиции. Сначала — подозрение в торговле книгой "Mein Kampf" (это чуть ли не "Библия" нацистов, за авторством гражданина Адольфа Гитлера), запрещенной на территории многих стран, а теперь еще и обыск в японском офисе конторы. Причина — поиск детской порнографии. Надо думать, не нашли. Пока "неприятности" никак не отразились на пользователях Сети, но кто знает, что будет завтра...

В следующую  
Windows будет  
встроен троян?

Через некоторое время на рынке программного обеспечения появится новая операционка от Microsoft под названием Whistler. Одна из ее особенностей состоит в возможности предоставления доступа

к компьютеру по Сети. По идее, такие средства должны здорово облегчить работу всевозможных служб поддержки, а также упростить некоторые другие операции, но... Эти технологии также откроют широчайшие возможности для хакеров, похитителей паролей и прочих хулиганов, которым теперь даже и не потребуется возиться с троянями.

Дело Напстера  
живет и побеждает

Популярность программы Napster, помимо массы судебных разбирательств, дала жизнь и нескольким клонам, последним из которых стал проект Leechnet (обмен картинками "взрослой" направленности). Последний вызвал настолько бурный интерес общественности, что буквально через несколько дней после открытия был приостановлен. Причина — чрезвычайно бурный наплыв посетителей, превышающий физические возможности сервера. Напстер, кстати, так не "загружали"...

Новое средство  
"от читеров"

Еще не вышло ни одной сетевой игры, полностью защищенной от взлома, что уже неоднократно подтверждалось наглядными примерами (вспомните хотя бы Diablo, да и Diablo II — там тоже были прорехи). Новичок, установивший на свой компьютер пару-тройку "читерских" программ, обычно может с легкостью расправиться с опытейшими игроками. Таких личностей рано или поздно вычисляют и выкидывают с сервера, но разве это вернет удовольствие от игры? Решить проблему может специальная утилита Punk Buster ([www.punkbuster.com](http://www.punkbuster.com)), которая должна быть установлена на компьютере каждого участника (без этого его попросту не пустят в игру). Будучи запущенной, программа проверяет жесткий диск игрока на наличие кряков/читов/трейнеров, передавая полученную информацию на сервер. Приложение было создано совсем



недавно, и пока еще непонятно, сможет ли оно сколько-нибудь улучшить ситуацию (это зависит от будущей поддержки со стороны администрации игровых серверов), но идея, безусловно, хороша.

## Срок за порносайт

Студент одного из московских вузов был задержан сотрудниками управления МВД России по борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий. Причина ареста — использование Интернета для распространения различных видов порнографии, в том числе и детской, за что ему светит немалый срок в колонии (распространение детской порнографии во всем мире считается тяжким преступлением). Это уже второй случай подобных судебных разбирательств. А ведь еще совсем недавно любители легких денег могли заниматься разработкой порносайтов без всяких опасений.



## Антивирус для Аси

Число пользователей Аськи уже давно превысило все мыслимые и немыслимые пределы. Такое большое скопление народу всегда привлекало внимание хулигански настроенных товарищей, с удовольствием рассылавших доверчивым новичкам программы, зараженные троянями и другими гадостями. Рассылками вредоносных приложений занимались и вполне добропорядочные люди, зачастую и не подозревающие, что их файлы заражены вирусами. Компания Central Command ([www.centralcommand.com](http://www.centralcommand.com)) решила исправить эту ситуацию, создав первый в мире антивирус, интегрирующийся в клиентскую часть ICQ. Демонстрационную версию продукта можно найти на нашем диске.

Нет вируса страшнее  
антивируса

Антивирусная программа VirusScan от компании McAfee, пользующаяся достаточно большой популярностью, недавно вывела из строя несколько компьютеров, работающих под управлением Windows NT (будучи запущенной, программа стирает загрузочную запись на винчестере, что лечится только полной переустановкой



операционки). Как оказалось, проблема проявляется только в случае наличия в системе двух утилит от этого производителя — **VirusScan** (версии 4.0.2) и **SuperDATutility** (приложение для автоматического обновления базы данных программы). В более поздних версиях продукта этот недостаток был устранен, благодаря чему число пострадавших пока не очень велико. Если вы работаете под **Windows NT**, да еще и пользуетесь вышеупомянутой программой, не забудьте обновить свой антивирус.

## Виртуальный мир Iceborg

Компания **MEET Factory** разработала новую систему виртуального сообщества **Rallying Cry**, основанную на технологиях **VRML** (среда для построения трехмерных страниц). Результатом ее работы стал впечатляющий футуристический мир **Iceborg**, предоставляющий пользователям широкие возможности общения и исследования ок-



ружающего пространства. Главное отличие проекта от игр вроде **Ultima Online**, **EverQuest**, **Asheron's Call** и им подобных — исключительно мирная направленность (и бесплатность). Ваши повседневные задачи в этой вселенной — построение и обустройство своего дома, выращивание растений, уход за домашними животными, а также заселение и разработка новых миров. Все это выгодно отличает геймплей **Iceborg** от привычных кровопролитий и клановых междоусобиц, свойственных иным онлайн-играм. Несмотря на незаконченность проекта, многие функции доступны уже сейчас (правда, глюков тоже хватает). Все заинтересовавшиеся могут принять участие в заселении новой территории, посетив сайт [www.iceborg.com](http://www.iceborg.com).

## Доктор Веб в онлайн

Многие из вас наверняка уже сталкивались с такой ситуацией: необходимо срочно проверить компьютер на вирусы, а антивирус недоступен (истек срок демо-версии, нет свежих обновлений, программа не установлена на нужном компьютере и т.п.). В этом случае вам пригодятся новые услуги компании «Диалог-Наука», занимающейся разработкой антивирусной программы **Dr.Web**. Посетив страничку [www.drweb.ru/online/](http://www.drweb.ru/online/), вы всегда можете проверить нужные файлы (не выходя из Сети) последней версией этого продукта, тем самым разрешив свои сомнения.



## «Дырки» в безопасности новых браузеров

Как только в Сети появились свежие версии популярных браузеров **Internet Explorer** и **Netscape Navigator**, так в них сразу же нашлись серьезные ошибки. **Netscape Navigator** отличился возможностью случайного отключения модулей, отвечающих за безопасность, что, впрочем, с легкостью устраняется нужным патчем. В последнем **Internet Explorer** нашли и более серьезную недоработку. Как оказалось, создатели web-страничек могут разместить на них специальные коды, дающие им возможность получить любой файл с компьютеров своих посетителей. Исправлений, ликвидирующих это безобразие, пока еще не было.

## Сетевая DIVA

Компания **Stegami** ([www.stegami.com](http://www.stegami.com)), занимающаяся онлайн-маркетингом, выпустила демонстрационную версию своего компьютерного гида **DIVA** (**Dynamic Intelligent Virtual Assistant**), сделанного по технологии **Microsoft Agent** (аналог помощников в **Office**). Цель разработки — облегчение навигации по различным сайтам и помощь в совершении покупок в Интернете. Практической пользы для отечествен-



ного пользователя немного — в России такие услуги находятся на зачаточном уровне, но посмотреть на проект будет весьма любопытно (см. на нашем диске). Да и кредитные карты сейчас есть уже у достаточно большого числа пользователей.

## Один дома, или можно ли жить в Интернете?

Газета «Коммерсантъ», совместно с компанией **Andersen Consulting**, провела эксперимент. Житель Москвы, взявший себе псевдоним **iOne** (один из ведущих программы «До шестнадцати и старше»), был на 3 недели добровольно заперт в квартире, выйти из которой у него не было воз-

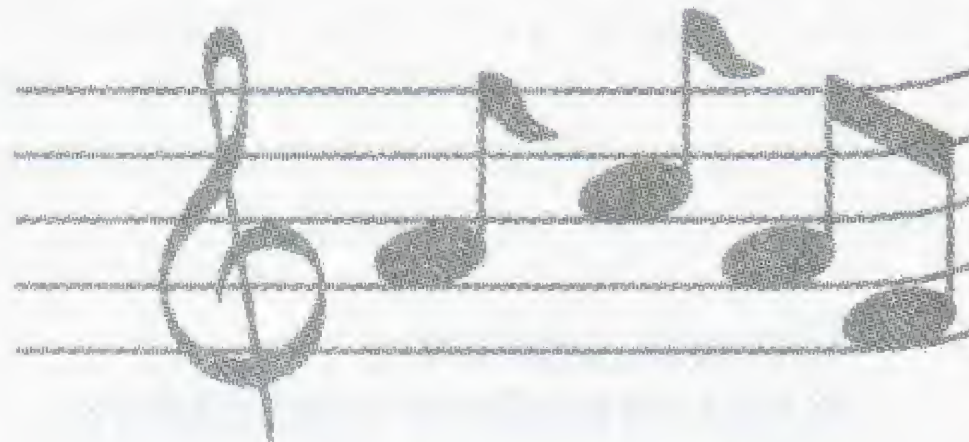


можности. Любой желающий мог убедиться в этом, воспользовавшись веб-камерами, установленными в помещении (изображение постоянно транслировалось в Сеть). Все необходимое, включая еду, одежду и другие принадлежности, этот человек должен был заказывать через Интернет. Эксперимент уже закончился (вполне успешно), но особо любопытные могут посетить сайт [www.iOne.ru](http://www.iOne.ru) и посмотреть отчет о прошедших за это время событиях, вместе с комментариями самого добровольца.

## Свадьба в виртуальности

Несколько месяцев назад в Рунете появился сервер [www.wed.ru](http://www.wed.ru), занимающийся регистрацией... онлайн-бракосочетаний. Процедура венчания проходит практически так же, как и в реальной жизни, за исключением одной детали — неофициальности мероприятия (то есть «новобрачные» всегда могут «аннулировать» свой контракт). Приятно, что создатели сервиса не остановились на достигнутом и внесли в систему несколько усовершенствований. Так, теперь появилась возможность рассылки приглашений на церемонию (приходит по электронной почте или Аське), а также возможность выбрать свидетелей. Те же, кто еще не может решиться на столь ответственный шаг, могут посмотреть на уже зарегистрированные бракосочетания, посетив соответствующий раздел сайта. ■





# МУЗЫКА В СЕТИ

## программы-поисковики

### Начало начал

Музыку любят все (ну или почти все), особенно после появления популярного формата mp3. Вполне естественно, что, обзаведясь выходом в Интернет, человеку хотелось пополнить свою коллекцию новыми записями, которых, судя по логике, в Сети просто завалило. Но... вот тут-то незадачливого поклонника прекрасного обычно ожидал грандиозный облом... Все дело в том, что крупнейшие звукозаписывающие компании были далеко не в восторге от того, что их продукция совершенно бесплатно доступна всей Сети, и боролись с распространением mp3-музыки всеми возможными способами. Сайты энтузиастов закрывались с завидным постоянством, провайдеры без предупреждения стирали все .mp3-файлы, лежащие в их каталогах. Введя заветные слова в поисковой системе, пользователь обычно получал огромный список "мертвых" ссылок да пару-тройку закрытых паролем ftp-серверов.

Такая ситуация мало кого устраивала, и, наконец, нашлись люди, готовые исправить положение. В самом деле — чем искать файлы непонятно где, не проще ли проверить винчестеры таких же любителей, у которых наверняка окажется что-то интересное. Решение лежало на поверхности — достаточно проиндексировать коллекции людей, желающих обменяться файлами, и сделать поисковую систему для нахождения владельца композиции. Сложно сказать, кто все-таки был первым, но всерьез о новом способе поиска музыки заговорили лишь после появления программы Napster. Сейчас, кроме Напстера, в Сети появились и другие службы, работающие по такому же "обменному" механизму. Обзору подобных служб и посвящена эта статья.

### Претенденты

#### Napster 2.0 b.7

Разработчик: Napster Inc.

Размер клиентской части: 1696 Kb

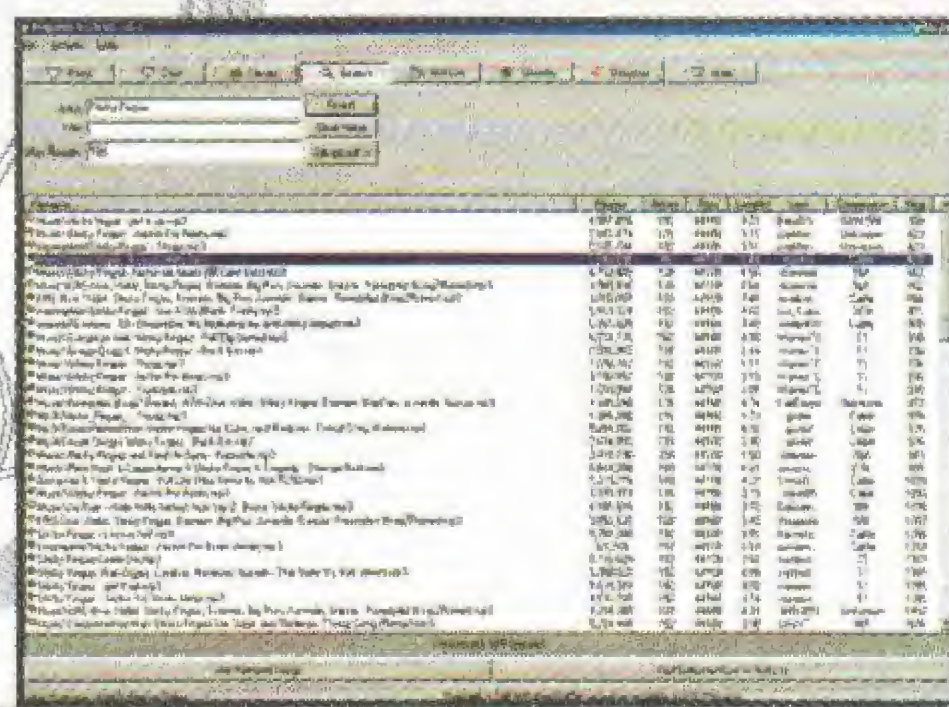
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.napster.com](http://www.napster.com)

Напстер был первым, поэтому данный обзор логичнее начать именно с него. Первое, что бросается в глаза при знакомстве

с программой, — это очень удобный и многофункциональный интерфейс. Помимо окон собственно поиска и скачивания, имеются разделы для чата и отправки сообщений, где можно поболтать с нужным вам человеком или просто сказать "спасибо" юзеру, поделившемуся нужной песней. Общее количество всевозможных настроек просто поражает, профессионализм разработчиков чувствуется сразу. Когда вы найдете нужную запись, вам покажут подробнейшую статистику — для каждой локации учитывается пинг, скорость и общая загруженность канала. Но, к сожалению, далеко не все части программы выполнены на таком же высоком уровне. Главный недостаток — отсутствие докачки файла в случае разрыва связи, что в корне неправильно (с нашими-то линиями). Кроме того, если связь прервется по не зависящим от вас причинам (владелец нужной записи может попросту выйти из онлайн), "переключение" на другой сервер (именно так рабо-



туют в подобных ситуациях аналогичные программы) не произойдет. Самое интересное, на некоторых сайтах, где можно найти ссылки на эту программу, утверждают, что поддержка докачки имеется. Причина этого расхождения во мнениях не совсем понятна. Общее количество музыки не очень-то впечатляет, многие редкие записи благополучно утонули в море на других поисковиках, здесь отсутствовали.

#### Audiogalaxy Satellite 0.601

Разработчик: Audiogalaxy

Размер клиентской части: 359 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.audiogalaxy.com](http://www.audiogalaxy.com)

Появившись сравнительно недавно, эта программка уже успела пополнить музыкальную коллекцию вашего покорного слуги на сотню-другую мегабайт. Раньше



на сайте разработчиков находился неплохой поисковик, отличавшийся, правда, безумным количеством запароленных серверов, присутствующих в результатах поиска. Интерфейс программы выполнен без особых излишеств, и разобраться с ним по силам даже новичку. Ключевая особенность "Аудиоалактики" заключается в том, что многие операции (поиск, удаление ненужных композиций) выполняются только на сайте, а клиентская часть предназначена в основном для отображения прогресса работы. Такую схему особо удобной не назовешь, зато коллекция музыки, доступной для скачивания, обрадует любого. Одно из основных достоинств приложения — это нормальное восстановление соединения после разрыва связи. Если же файл, который вы качаете, вдруг станет недоступен (например, человек, у которого имеется нужная запись, выйдет из Сети), программа автоматически выберет другую локацию и начнет качать музыку уже оттуда. К сожалению, здесь не обошлось и без глюков — например, файл размером 10 Mb, который вы уже почти скачали, может с легкостью замениться 200-килобайтным отрывком этой же композиции. Недокачанный файл в этом случае сотрется, и все придется начинать сначала. Из других недочетов можно упомянуть отсутствие возможности "сливать" несколько записей одновременно и невозможность качать выбранное специальной "скачивалкой" (GoZilla, ReGet). Сайт программы, на котором вам придется выпол-



нять основную массу действий, доступен в двух вариантах — обычном и текстовом. Если выбрать text-only вариант, странички станут грузиться гораздо быстрее, да и навигация сделается значительно проще. Подводя итоги, скажу, что успешно работать с этим продуктом уже можно, а ошибки и недочеты будут исправлены в ближайшем времени. Не будем требовать многого от бета-версии (посмотрите на ее номер), главное — хорошей и редкой музыки здесь имеется в избытке.

### WinMP3Locator 3.0

Разработчик: ReGet Software

Размер клиентской части: 793 Kb

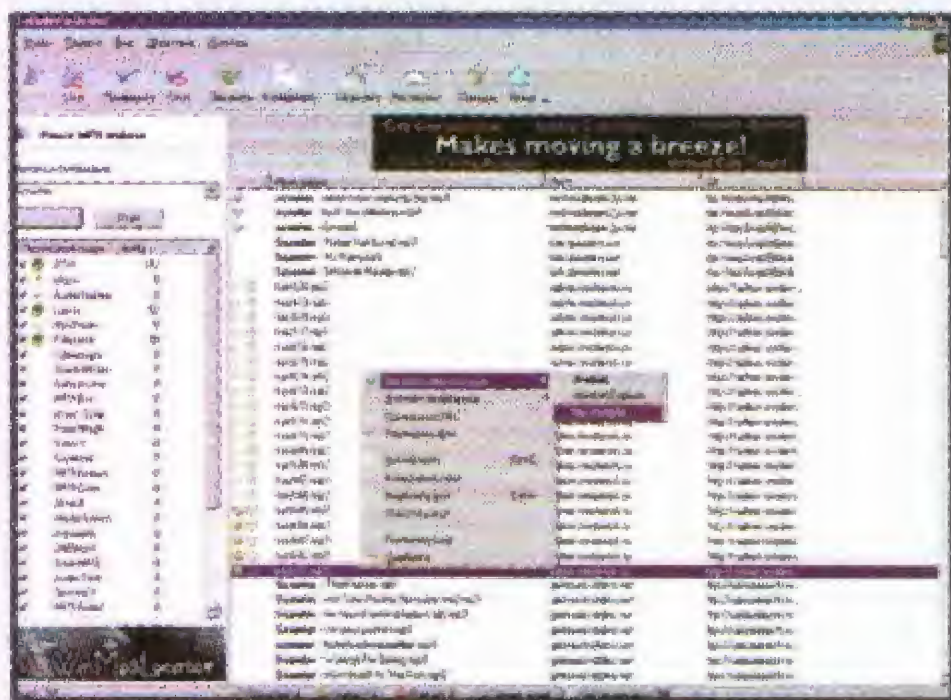
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский/

Другие

[www.winmp3locator.com/ru/](http://www.winmp3locator.com/ru/)

Данная программа отличается от Napster и Audiogalaxy тем, что это только поисковая система — нужный файл вам надо будет скачивать отдельно. У такого метода есть как и достоинства (использовать специальные программы для скачивания куда удобнее), так и недостатки. Во-первых, в результатах поиска будет присутствовать немало «мертвых» ссылок (точнее, ссылок на занятые сервера — пути к несуществующим файлам автоматически удаляются). Во-вторых, найденные файлы могут находиться где угодно, в том числе и на «тормозных» серверах, не поддерживающих докачку, что тоже не слишком приятно. Говоря о достоинствах, можно назвать некоторые удобные возможности — например, поиск видеоклипов, а также других файлов. Для этого в программе создан от-



дельный модуль (File Locator), присутствующий в дистрибутиве продукта. Интерфейс приложения производит хорошее впечатление, напоминая ReGet, разработчики которого и создали эту программу. Выбор поисковых систем весьма велик — в этом списке имеется и Audiogalaxy (не путать с вышеописанной Ag Sattelite), и Audiophilez, и Crack.ru, а также еще некоторые неплохие системы. В целом, программу можно смело поре-

комендовать к употреблению, особенно если вы ищете не слишком редкую композицию. Пользователи ReGet будут довольны вдвойне, так как эти два приложения прекрасно уживаются вместе, дополняя и расширяя функциональность друг друга.

### Planet.MP3.Find 3.0.1.0

Разработчик: Innovators.com

Размер клиентской части: 1956 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.innovators.com/products/PlanetGroup/planetmp3find.asp](http://www.innovators.com/products/PlanetGroup/planetmp3find.asp)



Эта программа напоминает WinMP3Locator, отличаясь от него в отрицательную сторону. Количество неработающих ссылок, найденных программой, переходит все границы. Фактически, при поиске достаточно редкой композиции приложение может выдать полностью «мертвый» список. Такая ситуация легко объясняется тем, что никакого контроля на исправность эти ссылки не проходят. Сложно найти что-то нужное, пользуясь этой программой, чему способствует и довольно скромный перечень используемых поисковиков. Единственное преимущество Planet — автоматическое обновление этого списка: плюс возможность вносить поисковые машины вручную. Интерфейс программы выполнен неплохо, но расстраивает отсутствие поддержки программ-даунлодеров. Для того, чтобы скачать нужную запись своим любимым приложением (ReGet, GoZilla, NetVampire), вам придется сначала скопировать путь к файлу в буфер обмена.

В принципе, здесь есть и встроенные средства для получения выбранной композиции, но их функциональность оставляет желать лучшего.

### Abe's MP3 Finder 5.0 b.3

Разработчик: Abe's Software

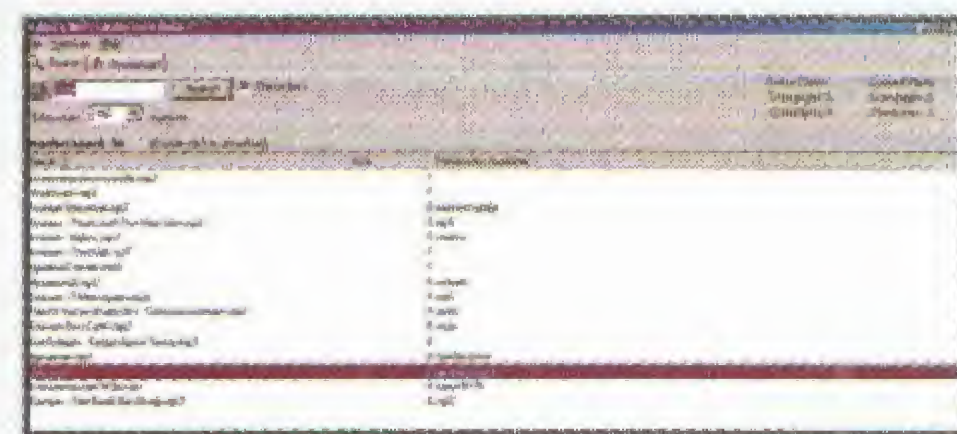
Размер клиентской части: 894 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.abes.org/mp3finder/](http://www.abes.org/mp3finder/)

Достаточно новый поисковик, не успевший еще завоевать широкой популярностью, что видно по ассортименту имеющейся музыки. Прочитав восторженные отзывы об этом продукте, я решил поискать с его помощью пару композиций. К глубочайшему удивлению, практически ни одного файла я не нашел; те же, что имелись, отказывались загружаться. Интерфейс программы явно «содран» с Напстера, но большинство «продвинутых» функций прародителя здесь полностью отсутствуют. Этот продукт не отличается стабильностью работы, приложение зависает при каждом удобном случае. Ругаться можно еще долго, недора-



боток и недочетов тут хватает. На мой взгляд, разработчики несколько поспешили с выпуском программы, так что пользоваться ей я бы пока не советовал, — разве что в порядке эксперимента.

### Компакт-диск

Как обычно, мы привлекаем к делу наш компакт-диск, выкладывая на него модули программ, дабы вы не тратили время и деньги на скачивание. ■

### Итоги

Представляю вашему вниманию краткую табличку, в которой я привел оценку каждой упомянутой программе. Оценка каждого параметра проводилась по пятибалльной шкале (чем лучше приложение справляется с данной функцией, тем выше оценка, 0 — функция отсутствует)

Название программы	Восстановление разорванного соединения, переключение на другой сервер	Удобство интерфейса, дополнительные возможности	Выбор музыки	Работоспособность полученных ссылок	Качество коннекта
Napster	0	5	4	5	5
Audiogalaxy	5	3	5	5	5
WinMP3locator	4	4	4	3	4
Planet.MP3.Find	3	3	3	2	3
Abe's MP3 Finder	0	2	1	1	2



# МШ Solace

## ПОЛЕТ НАД ГНЕЗДОМ ДРАКОНА

Так уж получилось, что различные муды прочно оккупировали страницы "Мании". То про этику вам расскажем, то про настройки клиентов. Но вот в последнее время все больше стало приходить писем с просьбами рассказать про конкретные игры. Да мы и сами понимаем, что не "Адамантом" единым (пускай он и один из лучших)... А ведь именно этому муду была посвящена львиная доля журнальных статей. Но оставлять вас без альтернативы нам очень не хочется, поэтому в этом номере мы предлагаем вам ознакомиться еще с одним представителем семейства MUD. Игра — англоязычная, но ценителей мудов это вряд ли отпугнет. Да и само знание английского для полноценной игры требуется лишь в минимальном объеме. Сокращения команд практически полностью совпадают с командами русскоязычных мудов (ведь многие отечественные муды используют английские аббревиатуры). На западе игра не так уж и популярна, а вот у нас... Встречаясь с кем-либо в мире игры, вы с большой долей вероятности можете быть уверены, что он из России. Не совсем понятно, почему именно данный муд полюбился русскоязычной публике, но это хороший повод рассказать вам о Solace.

### Герои копья: ящерицы летней полуночи

Solace — это муд, основанный на вселенной DragonLance. Если кто-то не знаком с этим миром, то рекомендуем почитать книги из серии "Сага о Копье" (на прилавках книжных магазинов они представлены в изобилии). В дальнейшем это поможет вам лучше вжиться в роль и понять окружающую вас вселенную. Давайте сделаем вид, что книги вы уже прочитали. И имейте какое-никакое представление о мире Solace. А если даже это и не так, то информация, изложенная ниже, сориентирует вас в нужном направлении.

Итак, в игре 21 бог. Не будем вдаваться в перечисления; если вкратце, то имеется семь богов Добра, семь богов Равновесия и семь богов Зла. Они управляют миром, сохраняя равновесие Вселенной. В муде, правда, олицетворены далеко не все боги, но вот на игровой процесс влияют абсолютно все.

Мир вселенной DragonLance называется Кринн (у тех, кто таки удосужился прочесть книги, это название вызовет целую цепочку ассоциаций, так что еще раз рекомендуем ознакомиться с литературой прежде, чем играть). Он состоит из нескольких континентов. В Solace действие ограничено континентом Ансалон. На нем

и только на нем будут разворачиваться события игры.

Мир Кринна — это земли. Solace позволяет исследовать эти земли в поисках мечты/судьбы/чего-то другого. Несмотря на отсутствие в последнем словосочетании напыщенности, суть оно отражает верно: как и у большинства мудов, у Solace нет какой-то конкретной цели. Игра создана для того, чтобы жить в ней, а не для того, чтобы следовать непонятно зачем придуманной и оттого вдвойне сомнительной канве.

Игра, как и любой муд, разбита на отдельные локации, посещать которые можно в произвольной последовательности. В случае Solace локации называются ариями, а всего таких арий в мире игры — 73. И для детального изучения каждой требуется не один час игрового времени. Ну что, прикинули, сколько времени у вас уйдет на изучение? Нет, ответ неправильный, не 73 часа. И даже не 146.

Несмотря на то, что арии можно посещать в произвольном порядке, это вовсе не значит, что вы с полпинка сможете прогуляться по какой-нибудь очень сложной локации. Местные драконы и прочие бести-соглядатаи не позволят вам безнаказанно топтать землю Кринна. Вмиг испепелят, пронзят, нанижут на острые спицы копий и мечей. Чтобы не отправиться в ме-

стную Валгаллу, придется набираться опыта на более простых ариях. И только затем, после многодневных тренировок, совершать визит на действительно сложные территории.

Что касается монстров, то описать в двух словах все их многообразие не получится. Ну разве только сказать, что монстры "очень многообразны". Опять же, читайте книги. Впрочем, и на их страницах такого множества тварей вы не найдете. Зато получите представление о расовых разновидностях.

Помимо классических, свойственных прочим мудам рас, в Solace (и в мире Кринна в целом) встречаются и уникальные зверюги. Дракониды, например. Ну где еще вам попадется эдакий нувориш с крыльями за плечами, способный одной



левой уложить любого гнома или того хуже паладина?!

Теперь про предметы. Для них и трех слов маловато. Одно перечисление заняло бы больший объем, чем вся эта статья. Поэтому ограничимся упоминанием, что



в Solace присутствует большое количество уникальных предметов. Некоторые из них "вечны", некоторые вполне разрушаемы, но обладают способностью респавниться после уничтожения. Более же подробная информация по предметам понадобится вам только в том случае, если вы соберетесь поиграть в Solace. А цель данной статьи — заинтересовать, а вовсе не проводить детальную экспертизу игры.

## За жизнь

Теперь несколько слов о геймплее. Вообще-то муд ориентирован на группы из трех человек (можно больше, но экспы будет меньше). В одиночку выжить очень трудно: "один в поле не воин". Причем так считали не только древние славяне, так думают и монстры в Solace. Любого одиночку они приветствуют дружественными рукопожатиями с отрывом кисти, всей руки, а также других отрастающих от корпуса конечностей. Да и РК-группы ("убийство игроков" в Solace присутствует, будучи ограничено рядом не слишком строгих правил) не дремлют, слетаясь на "солиста", как мухи на...

Поэтому, еще раз повторимся, играть лучше в дружной компании. Есть, правда, еще одна тактика. Можно постоянно наниматься в уже сформированные группы батраком. Вам будут платить за помощь. Но для того, чтобы группы обратили на вас внимание, нужно быть достаточно "крутым" (в смысле — прокачанным). А вне группы прокачаться сложно.

Авторы игры сознательно ограничили количество "хороших" вещей в мире Solace. Как следствие, за них ведется активная борьба среди играющих. Порой вокруг какого-нибудь предмета создается такой ажиотаж, что ходить с ним в кармане даже по улицам главного города, охраняемым законом и его исполнителями (кланом Рыцарей), становится смертельно опасно. Порвут на гребки.

## Start fight! Всегда готов

Ну что? Вы уже заразились идеей поиграть в Solace? Если да, то вот вам дельные советы, как это сделать. Подключившись к серверу ([www.solace.ptt.ru](http://www.solace.ptt.ru)), выполните ряд формальностей, связанных с вводом имени/пароля/его подтверждением. Обратите внимание на ряд тонкостей; например, нельзя выбирать имена героев книги и имена богов.

Следующим шагом будет выбор расы. На ваш выбор предлагаются: Human, Elf, Wild-Elf, Dark-Elf, Half-Elf, Dwarf, Gnome, Minotaur, Kender и Draconian. При выборе по каждой "национальности" выдают

краткую характеристику, более подробную можете узнать на сайте. Выбирая расу, не забывайте руководствоваться здравым смыслом: Темные Эльфы всегда злые, следовательно, им не доступны "добрые" профессии (например, Ranger или Knight). Как и в любой нормальной игре, у каждой расы в Solace свои плюсы и минусы, надо только научиться правильно их использовать. Почитайте хелпы и информацию на сайте — это поможет сориентироваться в выборе.

После выбора расы придется выбрать класс героя: Fighter, Outcast Knight, Knight, Ranger, Thief, Cleric, Assassin, Druid, Transmutter, Invoker, Necromancer. Не совсем стандартный набор, верно? Один ассассин чего стоит; обычно нович-



ки выбирают именно его. Только не подумайте чего, к настоящим снайперам-убийцам данный персонаж никакого отношения не имеет. Это мастер восточных единоборств. Мага в Solace, как такового, нет, зато есть три класса, весьма похожие по своим способностям на визарда: White-Robed Transmutter, Red-Robed Invoker и Black-Robed Necromancer. Особенно интересен некромант — своей способностью оживлять врагов в виде скелетов и зомби. Некромант со своими подручными — один из самых сильных персонажей при РК.

После выбора класса придется немало помучиться, создавая характеристики. И тут в Solace не обошлось без "уникальностей". С самого рождения персонажа

"абилити" могут быть на максимуме, если вы посидите часок-другой за "накидыванием" статистик, которых всего пять: Strength, Wisdom, Intelligence, Dexterity, Constitution. А ведь в большинстве ролевок (и мудов в частности) присутствует верхний потолок начальных характеристик. Но только не в случае с Solace. Что интересно, на игровой баланс это мало влияет. Уж не оттого ли, что все игроки накидывают все по максимуму...

Дальше придется пройти еще довольно много формальностей. Назначить элаймент, выбрать "стиль жизни", зафиксировать в письменном виде еще целый ряд других характеристик. Но советов по их использованию мы давать не будем (все и так очевидно).

Стоит отметить разве что возможность выбора "родного города" из четырех доступных: Palanthas, Kalamian, Udgaard, Arkham. Подобная возможность встречается далеко не в каждом муде. Советуем выбрать Палантас, так как это главный город Ансалона и именно там обретаются больше всего игроков.

Ну вот, наконец, персонаж создан. Короткий инструктаж учителей, смена белья в ближайшем супермаркете (выдаваемое в начале игры куда не годится), сбор карт местности. И вот уже перед вами огромный и загадочный мир, который только и ждет, чтобы его изучили...

## Only you

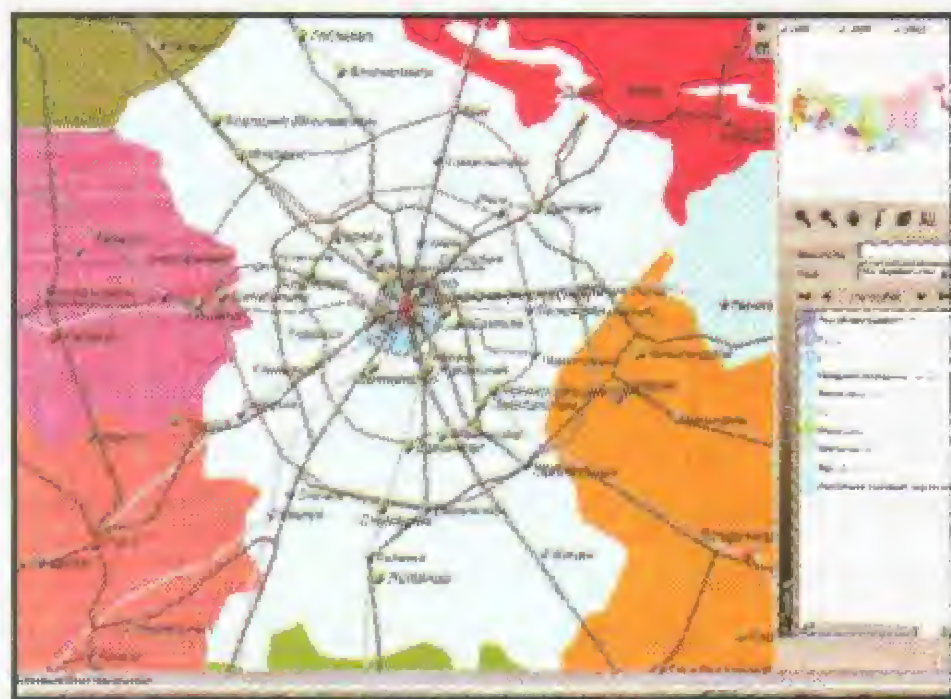
И все же. Сколько ни говорили мы об игре, а причины, по которым вам стоило бы выбрать именно Solace, так и не назвали. Следующим абзацем можно было бы начать сызнова перечислять особенности, заострять ваше внимание на отдельных характеристиках героев и монстров, впасть в перечисление классов оружия. Или каким-либо иным "непродвинутым" способом попытаться привлечь ваше внимание к игре. Вопрос — стоит ли опускаться до такого? На наш взгляд, Solace ничем не хуже многих других мудов, в чем-то даже лучше. Главный же плюс игры в том, что подавляющее большинство игроков — наши с вами соотечественники. Получается, что Solace — не совсем англоязычный муд (ведь в большинстве случаев разговор ведется на транслите), как раз языка-то там и немного, только буквы. По популярности в Рунете с "Адамантом" игру, конечно, не сравнить, но на фоне прочих русскоязычных мудов "средней руки" Solace выглядит вполне конкурентоспособно... Посему не видим причин, почему бы не порекомендовать игру к освоению. Рекомендуем. Осваивайте... ■



# Интересное в сети

**[www.infra.ru/map/russia/map.html](http://www.infra.ru/map/russia/map.html)**

Этот ресурс предназначен для особо любознательных товарищей, ведь здесь можно найти интерактивную карту России. Всего на карте представлено **89** различных регионов, **2436** населенных пунктов, **2010** рек и озер, **29** магистралей и **60** автотрасс. По каждому крупному объекту присутствуют и дополнительные сведения, в том числе — подробные карты городов и справоч-



ная информация различного рода. В общем, масштабы впечатляют, тем более что и интерфейс, и остальные составляющие проекта сделаны на очень высоком уровне. Кто там просил глобус Рязанской области? ;-) Кстати, на этом же сайте есть и другие интересные разделы, например, данные по отечественным футбольным клубам, система поиска старых знакомых, информационная база о всемирных террористических организациях, и многое, многое другое...

**[www.znatok.ru](http://www.znatok.ru)**

Как известно, человек просто физически не может идеально разбираться во всем, поэтому у каждого из нас иногда возникают неразрешимые, на первый взгляд, проблемы. Что делать в этом случае? Идеальным вариантом было бы обратиться за помощью к другому человеку, являющемуся экспертом в нужной вам области. Вот только найти такого специалиста бывает не так-то просто, да и не факт, что он захочет вам помочь. Создатели обозреваемого сайта нашли решение этой ситуации, создав что-то типа доски объявлений, где каждый может задать вопрос профессионалам в различных сферах деятельности (компьютеры, Интернет, игры, безопасность, здоровье, автомобили, спорт и многое другое). Если же вы на удивление круты в чем-то, попробуйте сами стать знатоком-консультантом. Хотите увидеть свою фотографию в разделе "знаток месяца"? Тогда вперед...

**<http://termoscope.hardware.ru>**

Заядлым оверклокерам, без проблем разгоняющим P-100 до 1000 мегагерц, посвящается... Разгон, проведенный без грамотного охлаждения, грозит превратить ваш компьютер в кучу дымящегося металлолома. На этом сайте присутствует множество статей и обзоров, посвященных различным "прохладным" решениям (кулеры, специальные корпуса, тонкости охлаждения видеокарт, процессоров, и даже винчестеров). Ресурс будет интересен не только поклонникам разгона, но и людям, желающим обезопасить компьютер в жаркое время года, а также просто любителям "железа".



**[www.durilka.ru/durdom](http://www.durilka.ru/durdom)**

Представьте себе такую ситуацию: лежите вы на диванчике, почитываете любимый журнал, и вдруг... К вам приносят письмо от солидной адвокатской конторы "Beng & Timoti" (Женева), в котором написано, что вы стали владельцем немалого наследства. Оказывается, какие-то далекие немецкие родственники оставили вам около **467 000** марок. Что вы сделаете в этом случае?

Надеюсь, с чувством юмора у вас все в порядке, и вы ни на секунду не поверите в эти бредни. А что бы сделали ваши друзья, знакомые или родные, окажись они в подобном "положении"? Если вы хотите проверить доверчивость окружающих лю-



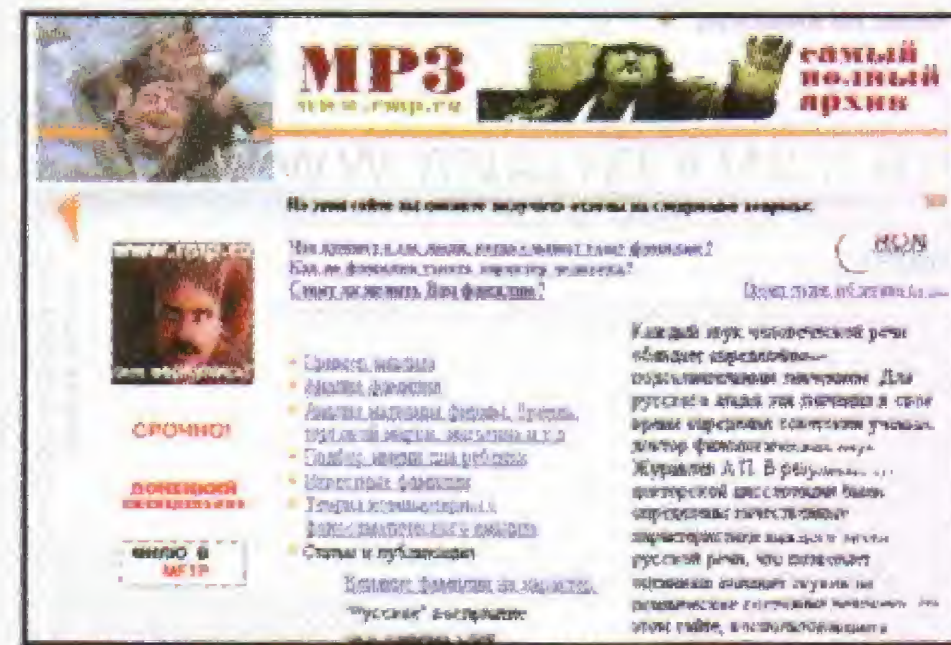
дей или просто подшутить над кем-нибудь, не пропустите эту страничку. Помимо розыгрышей, здесь имеется неплохая подборка анекдотов, шуток, веселых тестов и конкурсов, и даже аукцион, где можно без проблем купить (недорого!), а то и вовсе усыновить б/у инопланетянина или снежного человека.

**<http://eng.boom.ru>**

Без знания английского сейчас никуда, а учить его ой как не хочется. Толстые учебники и методички с эффектом "двадцать пятого" кадра не помогают, приличные курсы стоят слишком дорого... Но, оказывается, не все так уж плохо — на рассматриваемом сайте можно подписаться на две очень интересные рассылки — одна посвящена грамматике, а другая — пополнению вашего словарного запаса. Оказывается, учить английский не так уж и скучно, главное — было бы желание. Обучение ведется квалифицированными специалистами и совершенно бесплатно.

**[www.analizfamilii.ru](http://www.analizfamilii.ru)**

Вы знаете, что обозначает ваша фамилия или имя? И вам наверняка будет интересно прочитать о том, что думают люди,



услышав ваши паспортные данные. Вся информация об этом (кстати, составленная профессиональным психологом) ожидает вас по вышеозначенному адресу. Здесь же можно проанализировать то или иное название, и даже получить консультацию психотерапевта (надеюсь, последнее вам не понадобится ;-).

**[www.animenation.com](http://www.animenation.com)**

Вы любите аниме, хентай, мангу и прочие японские радости? Тогда вам наверняка придется по душе этот сайт. Здесь вы найдете свежую информацию о своем увлечении, посмотрите на анонсы новых мультфильмов и книг и, при желании, сможете даже приобрести что-нибудь интересное. А на десерт припасена возможность получения бесплатного почтового ящика типа **[vy@galaxypolice.com](mailto:vy@galaxypolice.com)**, **[vy@mechpilot.com](mailto:vy@mechpilot.com)**, **[vy@project-2501.com](mailto:vy@project-2501.com)**, или **[vy@vampirehunter.com](mailto:vy@vampirehunter.com)** (всего более 50 вариантов). Спешите регистрироваться, пока все адреса не расхватили! ■





# MUD'ы Рунета

Название	Интернет-адрес	Вселенная и основа	Язык	Отношение к РК
Аладон	<a href="http://www.mud.donetsk.ua">www.mud.donetsk.ua</a>	Собственный фэнтезийный мир. За основу взят ROM 2.4	Русский, русско-английская система команд	Разрешен без ограничений
Arda	<a href="http://www.arda.ru">www.arda.ru</a>	Основан на вселенной Толкиена	Русский, русско-английская система команд	Ограничен
AMUD	<a href="http://www.amud.ru">www.amud.ru</a>	Модифицированная вселенная Толкиена. При создании CircleMud, использован полностью русифицированный	Русский, русско-английская система команд	Разрешен без ограничений
Arctic	<a href="http://www.arctic.org">www.arctic.org</a>	Вселенная Dragonlance (известная также как "Герои Копья"). За основу взят измененный DikuMUD	Английский	Ограничен
DreamLand	<a href="http://dl.kiev.ua">http://dl.kiev.ua</a>	Базируется на Anatolia 2.0, Merc 2.1, ROM 2.4	Частично русифицирован, английская система команд	Ограничен
Dangerous Fantasy Merlin	<a href="http://www.mud.df.ru">www.mud.df.ru</a> <a href="http://wom.multimedia.ru">wom.multimedia.ru</a>	Базируется на сильно переработанной системе Anatolia 2.1	Частично русифицирован, английская система команд	Разрешен без ограничений
RMUD	<a href="http://www.rmud.net.ru">www.rmud.net.ru</a>	Разработана собственная вселенная	Частично русифицирован, английская система команд	Ограничен
Solace	<a href="http://www.temple.ptt.ru">www.temple.ptt.ru</a>	Вселенная Dragonlance (известная также как "Герои Копья"). При создании за основу взят CircleMUD	Русский, русско-английская система команд	Разрешен без ограничений
Shades of Gray	<a href="http://iclub.nsu.ru/mud/">http://iclub.nsu.ru/mud/</a>	Вселенная Dragonlance ("Герои Копья")	Английский	Ограничен
			Частично русифицирован, английская система команд	Ограничен

В данной таблице собраны сведения по наиболее популярным русскоязычным и частично русифицированным мудам, а также по часто посещаемым отечественными игроками англоязычным мудам (разговор в игре чаще всего ведется на транслите). Если муд, в который вы играете, не включен в данную сводку (но вы считаете, что он этого достоин), то присылайте адрес игры и свои комментарии на [operKOT@igromania.ru](mailto:operKOT@igromania.ru). Таблица будет периодически публиковаться в журнале с дополнениями и изменениями. ■

весна

лето

осень

зима

Время сюрпризов



## Newcom Port

когда сеть становится частью жизни

Предъявителю этой рекламы скидка:

# 110%

при покупке любой интернет карты у нас в офисе.

[www.ncport.ru](http://www.ncport.ru)

тел. 204-0409, 204-0415



# Игровые ссылки

**<http://betatest.narod.ru>**

Кто такие бета-тестеры, вы знаете и без меня. А хотели бы вы сами принять участие в этом увлекательном процессе? Ведь тестеры получают игру намного раньше простых смертных, и к тому же им предоставляется возможность пообщаться с разработчиками, высказав свои пожелания/комментарии (а лучших из них и вовсе помещают в список людей, работавших над продуктом). На данном сайте вы найдете информацию об играх, в тестировании которых можно поучаствовать прямо сейчас. На момент написания обзора, кроме мно-



жества малоизвестных любительских подделок, на страничке присутствовали ссылки и на регистрационные анкеты для участия в крупных проектах, вроде Anarchy Online и WWF: With Authority!

**[www.stereovision.net](http://www.stereovision.net)**

Вместе с ростом компьютерных технологий приближается эра виртуальной реальности, готовиться к которой надо начинать уже сейчас. В этом начинании вам должен помочь рассматриваемый ресурс, посвященный всевозможным новинкам вроде стереоскопических очков или VR-шлемов. Здесь же можно полюбоваться на скриншоты из новых игр, оптимизированных для таких устройств. Кстати, раз уж мы заговорили о стереоочках, посоветую вам сходить и на [www.ddd.com/support/sup\\_contact\\_frm.htm](http://www.ddd.com/support/sup_contact_frm.htm). Заполнив небольшую анкету, вы получите в подарок очки для просмотра трехмерных изображений.

**[www.kamrad.ru](http://www.kamrad.ru)**

Коли вы увлекаетесь компьютерными играми (и особенно если вы в них неплохо разбираетесь), то наверняка у вас есть же-

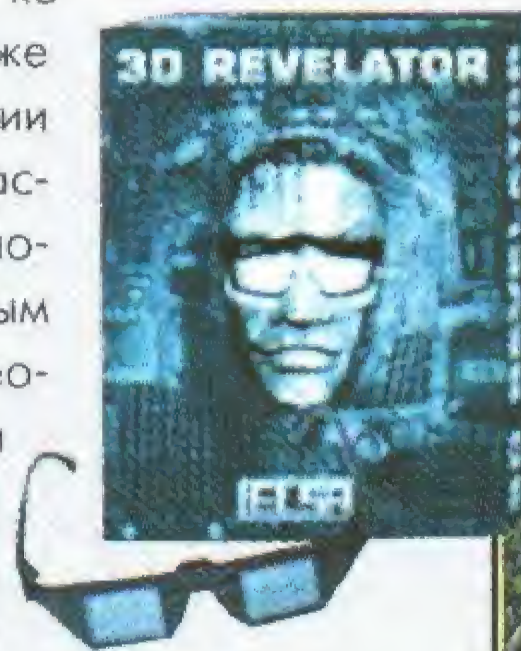
Игра	Рейтинг	Количество игроков	Дата
Авария / 20 action	470	1702	04-10-00
Авария / 20 action	557	2081	04-12-00
Авария / 20 action	428	1820	04-10-00
Авария / 20 action	194	970	04-12-00
Авария / 20 action	260	932	04-12-00
Авария / 20 action	153	529	04-12-00
Авария / 20 action	272	1945	04-12-00
Авария / 20 action	27	441	04-12-00
Авария / 20 action	825	5825	04-12-00

лание поделиться с общественностью своими мыслями по этому поводу. А может быть, у вас есть какие-то наболевшие вопросы, ответы на которые никак не находятся?

В любом случае, нелишним будет заглянуть на форум, находящийся по приведенной выше ссылке. Для обсуждения здесь предлагаются тысячи тем, сгруппированных по нескольким разделам (3D-action, стратегии, квесты, спортивные игрушки, различное программное обеспечение, поиск патчей/софта и многое другое). Особо популярным играм, вроде Diablo II или Baldur's Gate II, даже посвящены отдельные форумы.

**[www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)**

Этот проект наверняка заинтересует людей, мечтающих о создании своих собственных игр (или о красном "Феррари", как у Дж. Ромеро). На страницах интернет-издания с многообещающим названием Gamasutra разработчики игрушек с удовольствием поделаются с вами дра-



гоценной информацией. Сложно найти какой-то аспект программирования и дизайна игрушек, не разобранный на этом сайте. Единственный недостаток — полная и безоговорочная англоязычность ресурса (впрочем, нормально программировать без знания английского вы все равно не сможете).

**[www.gambler.ru](http://www.gambler.ru)**

Представляю вашему вниманию один из лучших российских онлайн-клубов настольных игр. Здесь можно без проблем найти партнера для проведения неспешной партии в шашки, шахматы, бридж, преферанс или реверси. Ну а самое интересное — это встреча "стенка на стенку" (правда, командная игра возможна не во всех состязаниях). По большинству популярных игр регулярно проводятся турниры, с ведением подробных рейтингов. Для желающих обсудить последнюю победу или просто поболтать — есть форум и чат.

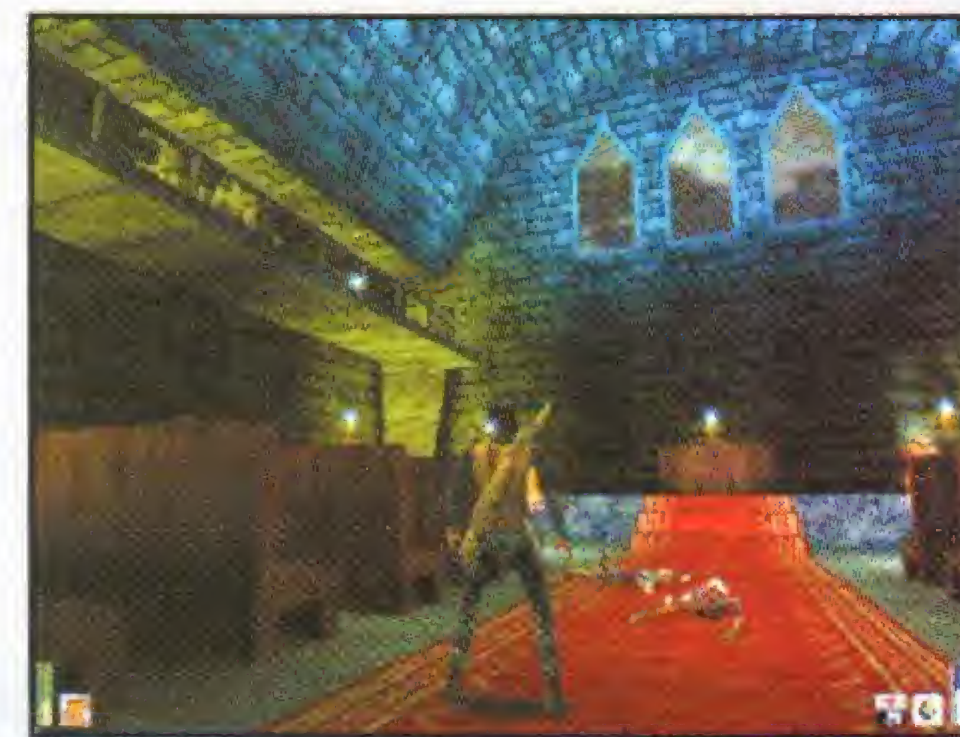


Учтите только: организация эта весьма серьезная, и в случае некорректного поведения или какого-либо нарушения правил вас навсегда лишат членства в клубе.

**[www.hereticii.com/adobe](http://www.hereticii.com/adobe)**

Была в свое время (года два назад) игра Heretic II. Если в двух словах, то представляла она собой 3D Action от третьего лица. Магия, мечи, злодеи, главный герой-эльф с большими ушами и все такое...

Это я к чему? А к тому, что фанаты есть не только у Tomb Raider. У Heretic они тоже есть. И вот один из них взял да и сваял це-



лых два адд-она для однопользовательского режима игры. Так что, если хотите испытать новые приключения в мире Heretic II, идите на сайт [www.hereticii.com/adobe](http://www.hereticii.com/adobe) и качайте себе на здоровье.

**<http://chart.web2000.ru/game.phtml>**

У вас наверняка найдется несколько любимых игр, которым вы преданы и душой и телом. На этой страничке можно проголосовать за игрушку, которую вы считаете лучшей, ну и заодно посмотреть, что по этому поводу думают другие. Помимо рейтингов любимых народом игр, здесь ведутся и другие голосования, посвященные популярным фильмам и книгам. Всем на выборы! ■





## А нужно ли это

Наверняка на вашем компьютере есть какие-то данные, которые вы не захотите терять. Важные документы, записи к непройденным играм, гигабайты музыки, дистрибутивы полезных программ, адреса друзей — все это должно храниться в безопасности.

Но реальность такова, что всей этой архиважной информации можно лишиться за считанные секунды, особенно если компьютером пользуетесь не вы одни. Маме/подружке/младшему братику тоже может понадобиться ваша «машина» — например, для набора текстов в Ворде. Излишне любопытные гости тоже могут заинтересоваться вашим компом, а хуже всего, если к машине подойдет «специалист» (по его мнению) и начнет что-то кому-то доказывать и показывать.

В ваше отсутствие компьютером может пользоваться практически кто угодно, последствия чего нередко бывают весьма печальны. Вирусы, трояны, «нечаянно» запущенный format c: и многое другое сваливается как снег на голову в самый неподходящий момент.

Во избежание всевозможных неприятностей нелишним будет прикрыть доступ к компьютеру (или некоторым настройкам) излишне любопытным людям. О том, как это можно сделать, и пойдет речь в данной статье.

## Пароль на включение компьютера

Самым простым и надежным «оберегом» будет полностью исключить возможность включения вашего компьютера посторон-

ним человеком. Для этого необходимо зайти в BIOS (нажмите **Delete** вскоре после включения питания, когда побегут циферки теста проверки памяти) и в меню **Bios Features Setup** выбрать опцию **User Password**.

Введите нужный пароль, и никаких проблем. В этом же меню есть настройка **Supervisor Password** (пароль для внесения изменений в Биос). Если вы хотите, чтобы другие могли пользоваться компьютером, но не имели доступа к настройке bios'a, выберите такой пароль.

**Внимание!** Забыть пароль — дело двух минут. Обязательно запишите введенные вами символы в надежном месте, ведь если пароль будет забыт — свою машину вы больше не включите. Если вы все-таки потеряли свой «парсворд» — обратите внимание на врезку.

## Другие средства ограничения доступа

В ряде случаев запрещать другим включать компьютер нецелесообразно, гораздо удобнее будет просто ограничить их права при работе. Чтобы они, что называется, не лезли, куда не следует. К сожалению, в операционных системах Windows 95/98/ME нет возможности настроить все соответствующим образом, поэтому вам самим придется либо ставить Windows 2000/NT, либо воспользоваться специальным программным обеспечением.

Windows NT — это тема для отдельного разговора, поэтому мы пойдем другим путем — рассмотрим ряд программ, предназначенных для разделения доступа к машине.

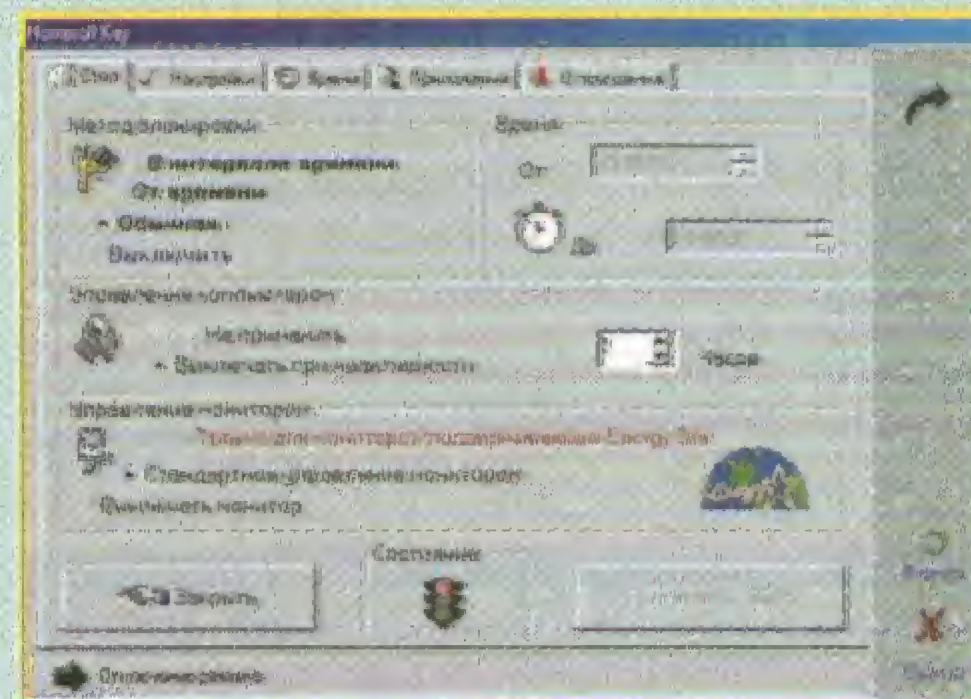
## Homesoft KEY 1.0 b.7

Разработчик: Homesoft

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Русский/Английский

<http://homesoft.hypermart.net/key/>



Сочетает в себе массу полезных функций, позволяя полностью контролировать права всех пользователей компьютера. Во-первых, здесь есть настройки, определяющие доступ к системным ресурсам (панель управления, удаленный доступ, корзина, редактор реестра и т.п.). Во-вторых, вы можете запретить запуск любой программы (на ваш выбор). В-третьих, здесь есть возможность полностью заблокировать компьютер, запретить его перезагрузку, а также ограничить работу с машиной в определенное время (например, установить лимит использования компа для каждого дня недели). Также можно заблокировать рабочий стол (скажем, если вы куда-нибудь отлучаетесь), управлять автоматическим включением/выключением системы и делать многие другие вещи. При всем богатстве возможностей интерфейс программы весьма прост и разобраться с ним не составит никакого труда.



## Если вы забыли пароль BIOS

Существует несколько путей решения этой проблемы. Самый простой — это использовать стандартные пароли, сделанные разработчиками для своих нужд. Вот некоторые из них (какой из них подойдет именно вам, зависит от производителя БИОСа, название которого можно посмотреть в момент загрузки):



**AWARD BIOS:** lkwpeter, AWARD\_SW, TIPHA, wodj, aPAf, j262, Syxz, HLT, 01322222, KDD, ZBAAACA, ZAAADA, ZJAAADC, ?award.

**AMI BIOS:** AMI, AMI\_SW, SER.

**Другие:** SKY\_FOX или 9 пробелов.

Если же это не помогает, можно воспользоваться специальными утилитами, взять которые можно с нашего диска. Правда, чтобы их запустить, вам все равно потребуется как-то включить компьютер. А вот если вы забыли пароль для изменения BIOS — это то, что доктор прописал.

Напоследок упомяну возможность обнулить BIOS, вытащив батарейку (срабатывает не всегда) или воспользовавшись специальной перемычкой на материнской плате. Более подробно объяснять не буду — кто понял, о чем я, сам догадается, что делать. Тем же, кто не понял мою мысль, лучше ничего не трогать. Целее будет.

## WinLock 1.75

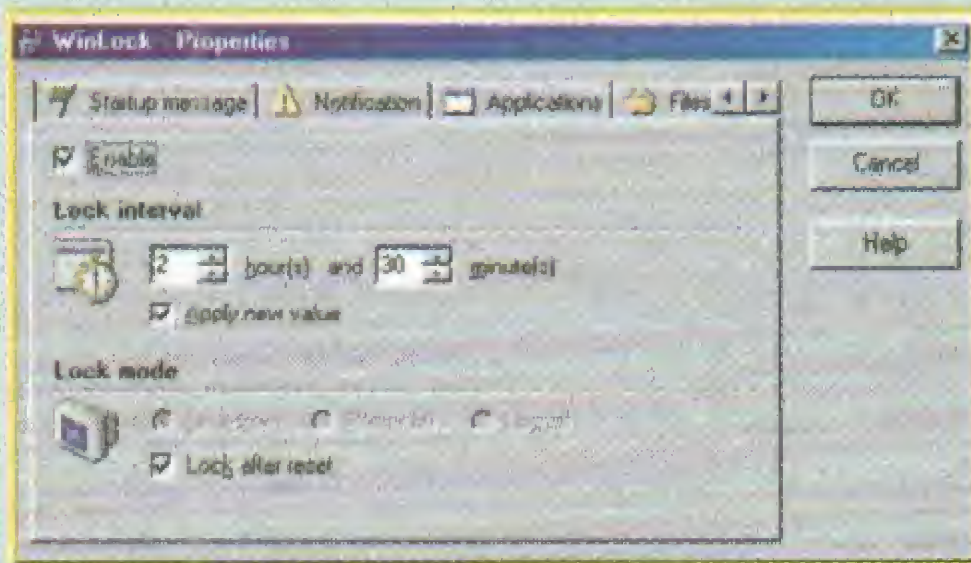
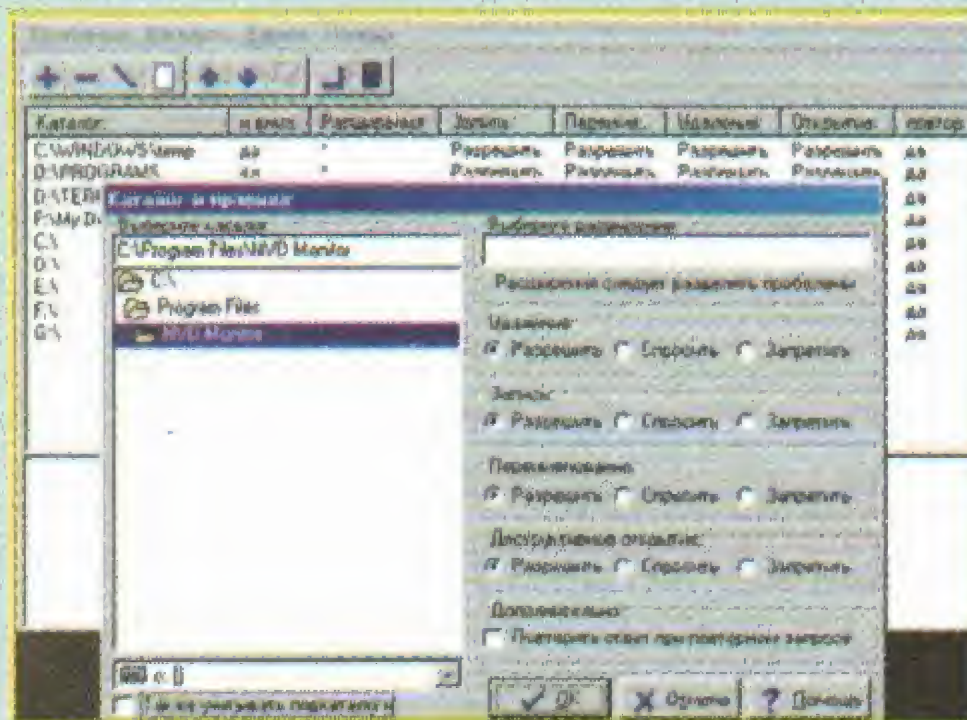
Разработчик: Shellfish Software

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.shellfishsoft.com](http://www.shellfishsoft.com)

Служит для ограничения времени работы операционной системы, запрещения запуска выбранных приложений и открытия важных файлов. Имеется возможность запрещать нажатия некоторых комбинаций клавиш (Ctrl-Alt-Del, Alt-Tab и других). Кро-



ме того, есть опция, блокирующая рабочий стол. Что весьма удобно — программу можно полностью автоматизировать, включив ее автозагрузку и настроив нужное время работы. Для того чтобы изменить настройки приложения, требуется ввести пароль, так что ни в коем случае не забывайте его.

## NVD Monitor 3.0

Разработчик: Николай В. Дудкин

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

<http://nvdmon.nm.ru>

Утилита является резидентным монитором, который позволяет отслеживать и за-

прещать определенные файловые операции (переименование, удаление). Очень удобной надо назвать возможность следить за файлами, расположенными в различных каталогах вашего компьютера (например, в системном каталоге Windows). Единственное, что от вас потребуется — это правильно настроить приложение. По умолчанию программа следит за каталогом \Windows\Temp\ (временный каталог операционной системы), что не очень удобно — ведь весь активный софт помещает свои временные файлы именно туда. Но зато, подойдя к настройке проги с умом, вы получите отличную защиту от неумелых пользователей, вирусов, троянов и прочих напастей.

## Форпост 2.2D

Разработчик: "Форпост"

Размер: 3826 Kb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Русский

<http://forpost.narod.ru>

Скачать: <http://forpost.narod.ru/Files/Forpost2.rar>

"Форпост", без сомнения, является самой навороченной программой из всех представленных в данном обзоре. По уверениям разработчиков, этот продукт полностью защитит ваш компьютер/сеть от любых неприятностей — вирусов, недоброжелательно настроенных пользователей и т.п.

После уверений в подобной крутости появляется желание немедленно опробовать программку в действии, что я и сделал. Единственное, что мне не понравилось — это то, что дистрибутив разбит на дискеты. Навряд ли сейчас можно найти хоть одну организацию, в которой нет ни одного CD-ROM-драйва (про домашние компьютеры я вообще молчу) — все-таки не в каменном веке живем. После копирования данных (при установке) программа без всяких вопросов перезагрузила мой компьютер, при этом уничтожив все несохраненные файлы. Затем вместо привычной загрузочной заставки возник логотип разработчиков, что тоже порядком "порадовало" (все-таки изменять такие вещи без согласия пользователя не очень-то хорошо). А вот дальше началось самое интересное...

Система полностью отказывалась загружаться, кроме как в безопасном режиме. Тут надо упомянуть об одной интересной



"фишке" — загрузиться в Safe Mode после установки описываемого софта может только администратор сети, пароль которого разработчики сообщить не удосужились. Ситуация сложилась почти безвыходная... Впрочем, загрузившись под DOS и повозившись с системными файлами, я смог-таки "прибить" этот "шедевр" и восстановить почти все, что было испорчено. Интересно только, что в такой ситуации будет делать



не очень продвинутый пользователь? Так что использовать эту программу я не советую — ведь и у вас могут возникнуть те же проблемы. Нервные клетки, как известно, не восстанавливаются; лучше присмотрите что-либо другое.

### Desktop-Lok 6.0.0

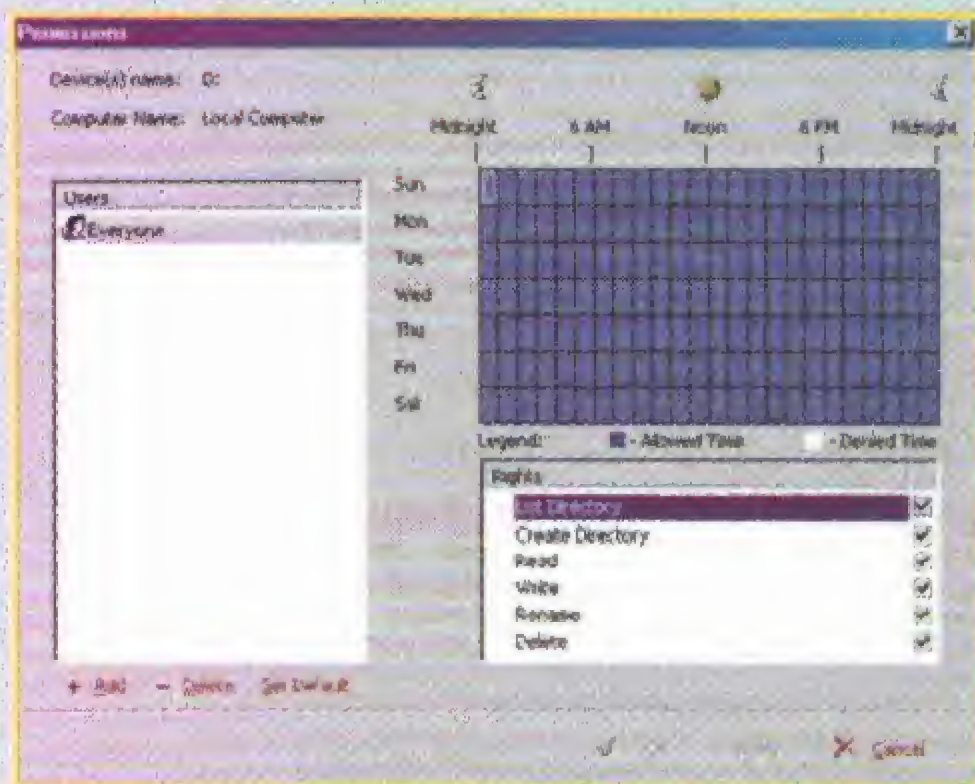
Разработчик: Coqui SoftDev Vic Vega

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/6799](http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/6799)

С помощью этой программы вы сможете защитить свой компьютер от нежелательных вторжений. Будучи запущенной, программа демонстрирует картинку рабочего стола, но для доступа к каким-либо функци-



ям пользователь должен ввести свое имя и пароль. Довольно неплохая утилита, надежно спасающая вашу систему от набегов "чайников".

### Limited Access 2.0

Разработчик: Рутштейн Александр Вадимович

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Русский/Английский

<http://members.tripod.com/Limited-Access/>

Этот продукт своими возможностями напоминает предыдущий, отличаясь от него тем, что здесь можно сделать не просто картинку рабочего стола, а полноценный десктоп с действующими ярлычками для "разре-



шенных" программ. Данное приложение оптимально подходит для случая, когда другим пользователям вашего компьютера нужна только пара программ, а вот остальное им лучше не трогать.

### DeviceLock ME 1.0 Beta 2

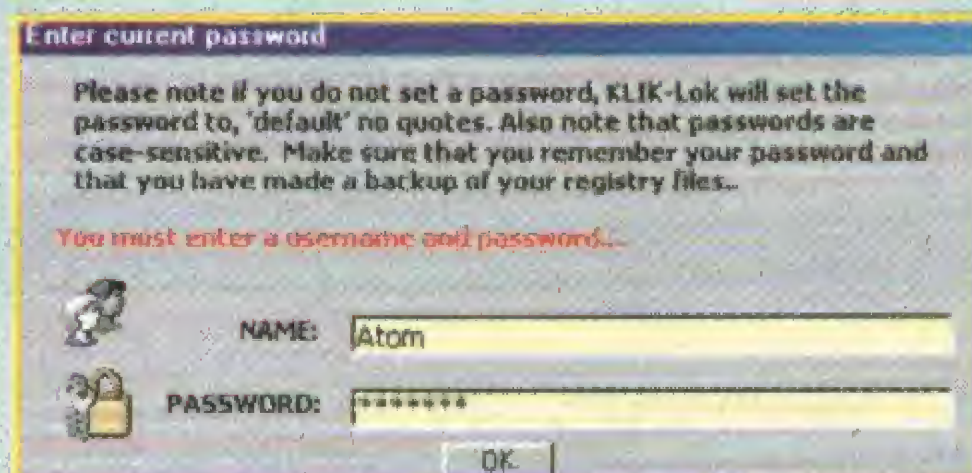
Разработчик: Smartline Inc.

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Русский

[www.ntutility.com/dlme/](http://www.ntutility.com/dlme/)

Данная утилита служит для ограничения доступа к различным дискам (как винчестерам, так и cd-, zip- и floppy-дисководам).



Основное предназначение программы — защита важных данных, например, дистрибутивов софта, документов и т.п. Кроме того, крайне полезной может оказаться возможность отключения стандартного дисковода.

Ведь вирусы и трояны в большинстве случаев попадают в систему с зараженных дисков, принесенных "заботливыми" товарищами. Излишне доверчивые и неискушенные люди навряд ли додумаются проверить дискетку антивирусом, результатом чего может стать девственно чистый винт или похищенный пароль для доступа в Интернет.

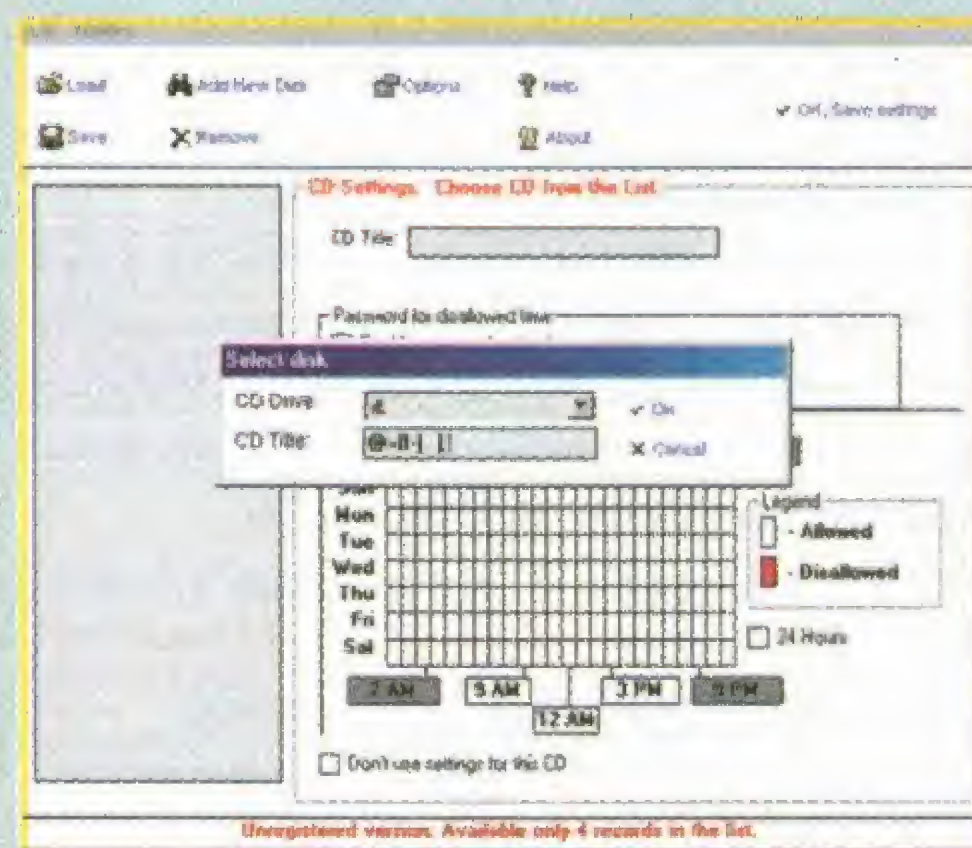
### AdjustCD 5.0 beta

Разработчик: LeSamiro Software

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

Веб-сайт: <http://lesamirosoftware.hypermart.net>



Бывают такие компакт-дискеты, которые лучше бы надавать, точнее, не давать определенным лицам. Например, если у вас есть маленький братик/сестра — им не следует играть в излишне кровавые боевики или, скажем, эротические игры. Эта программа предназначена как раз для таких ситуаций — с ее помощью можно ограничить ис-

### Где брать софт?

Демонстрационные версии большинства описанных программ вы сможете найти на нашем диске. Единственное, чего там нет — это "Форпоста". Мы не рискнули выкладывать на компакт-диск столь "опасную" для вашей системы программу. Но если она вас заинтересовала — качайте ее на свой страх и риск по адресу, указанному в тексте.

пользование любого CD (включая видео- и аудиодиски). Единственное неудобство — бесплатная версия позволяет иметь только четыре "запрещенных" диска.

\*\*\*

Помимо рассмотренных, существует немало различных утилит, защищающих вашу систему от посторонних вторжений (впрочем, упомянутые в статье программы — на наш взгляд, лучшие), многие из которых весь-



ма полезны. Единственное, о чем следует предупредить, это возможные проблемы с некорректной работой приложений. Поэтому не злоупотребляйте такими штучками — помните, что это палка о двух концах. Что вы будете делать, если сами попадетесь в свою же ловушку? Будьте внимательны и старайтесь не использовать особо "крутые" защиты, лучше ограничьтесь программами попроще. ■





# ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ

## No One Lives Forever

Первым делом загляните под стол — проверьте, нет ли там “жучка”. Поплотнее запахните шторы и включите громкую музыку. При работе с секретной информацией, спрятанной в игре **No One Lives Forever**, любые меры предосторожности будут совсем не лишними. Кто знает, не наблюдает ли за нами КГБ?

Теперь можно бы и за дело приниматься, если б не одна проблема... Дело в том, что все засекреченные игровые ресурсы были тщательно зашифрованы, и доступ к ним возможен только с применением специального ключа. К счастью, такой инструмент (**Blood 2 Editing Tools**) оказался и у нас. Его можно — только тссс!.. — позаимствовать с игроманского компактa.

Проинсталлируйте программу в любую директорию и затем найдите в ее каталоге файл **lithrez.exe**. Скопируйте его в папку, в которой находится игра, и затем запустите с параметрами **lithrez.exe x nolf.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract** (в моем случае игра была установлена в директорию **C:\Games\No One Lives Forever**). После этого повторно запустите утилиту, на этот раз с параметрами **lithrez.exe x nolf2.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract**. Да, кстати, этот трюк сработает только в том случае, если вы сделали полную инсталляцию игрушки (с обоих компактa). Дождитесь окончания процедуры распаковки и приступайте к редактированию.

### Промывка мозгов

Первым делом возьмемся за настройки игрового AI, располагающиеся в файле **\Attributes\aiutes.txt** (открыть его можно в любом текстовом редакторе).

Первые строки файла описывают поведение всех второстепенных героев игры.

#### AI

[Brain3]

Name = "Baroness"

Имя персонажа.

AttackVectorRange = [100.0, 500.0000]

Минимальное/максимальное расстояние дистанционной атаки. Хотите повоевать со снайпером — увеличивайте; есть желание участвовать в разборках слепых — занижайте.

AttackProjectileRange = [350.0, 1000.000]

Минимальное/максимальное расстояние защиты (аналогично предыдущему).

AttackMeleeRange = [50.0, 100.0]

Минимальное/максимальное расстояние рукопашной атаки.

AttackChaseTime = 0.000000

Время, через которое враг начнет преследовать вас.

AttackPoseCrouchChance = 0.00

Как часто персонаж применяет прыжки и приседания. Если несколько увеличить это число, мы получим более ловкого и подвижного врага, что может изрядно разнообразить игру.

AttackGrenadeThrowTime = 2.00

Насколько часто оппонент будет использовать гранаты.

AttackGrenadeThrowChance = 0.00

Меткость (при кидании гранат). Любите веселое и шумное времяпрепровождение — заставьте врага постоянно кидать гранаты, попадая при этом куда угодно, только не в цель.

AttackCoverCheckTime = 5.00

Определяет, через сколько времени враг позовет подмогу.

AttackSoundChance = 0.00

“Разговорчивость” персонажа (как часто он будет выкрикивать всякие гадости и пошлости).

ChaseSearchTime = 10.0

Определяет, сколько времени противник будет преследовать нашу героиню. Если вы по натуре миролюбивы и не хотите постоянно ввязываться в перестрелки, ставьте это время на минимум.

DistressFacingThreshold = 0.95

Устойчивость героя к панике. Как быть с этим параметром — решайте сами, скажу только, что очень забавно гонять по уровням толпы испуганных террористов.

Далее идут параметры, отвечающие за то, с какой скоростью будет меняться “настроение” оппонента:

DistressIncreaseRate = 0.5

Скорость повышения паники.

DistressDecreaseRate = 0.2

Скорость понижения паники.

DistressLevels = 4

Определяет, через какое время противник может сдаться. Если испытываете затруднения с обезвреживанием особо упорного террориста, понизьте ему этот параметр — и проблема решена.

CrawlThreshold = 0.10000

Сколько процентов жизней должно остаться у персонажа, чтобы он оказался при смерти.

CrawlChance = 0.00000

Вероятность получения критического ранения (в процентах).

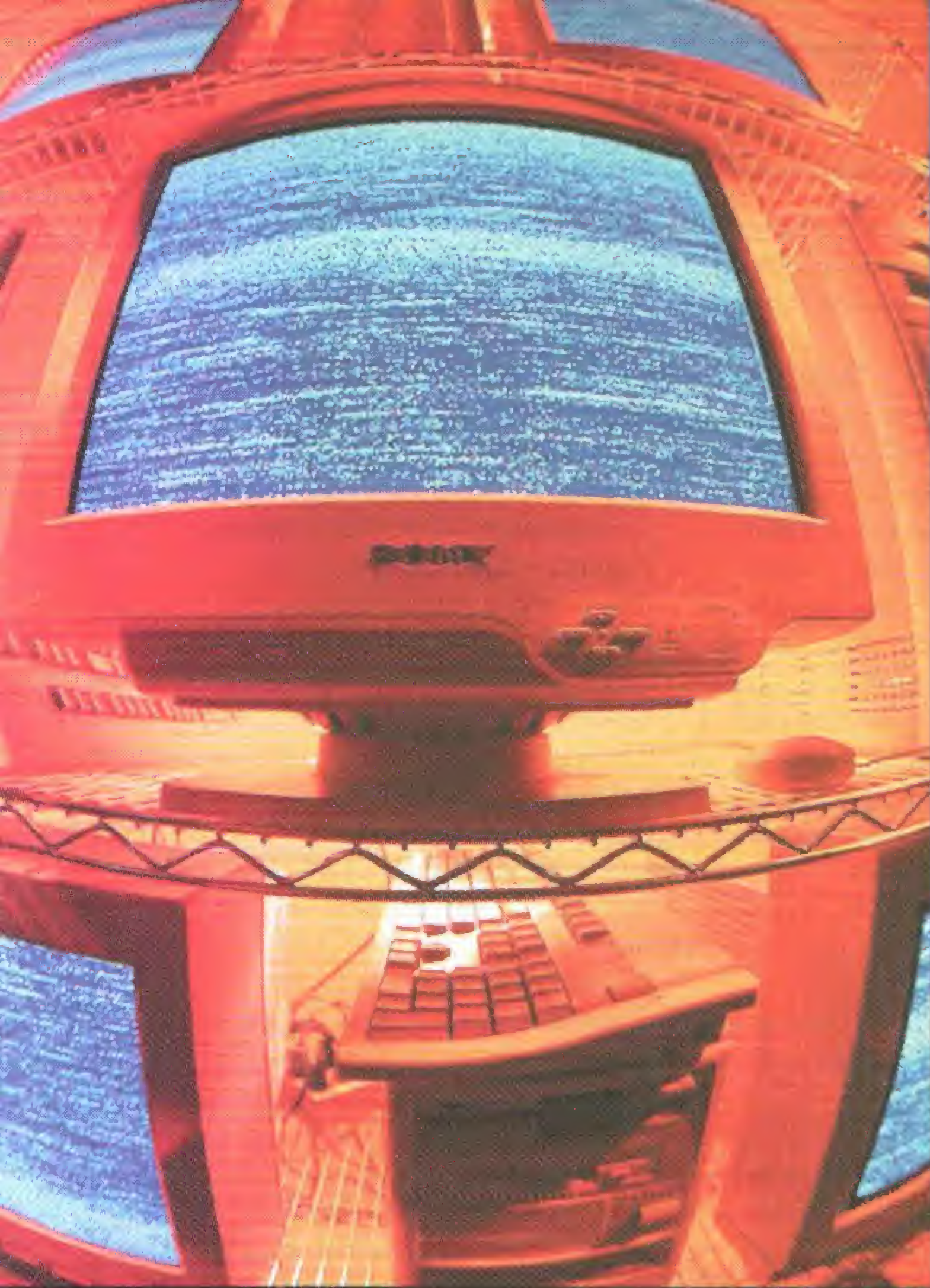
CrawlLifetime = 45.000000

Определяет, сколько времени враг будет корчиться в предсмертной агонии. Самые кровожадные геймеры могут увеличить его до максимума.

Затем идут общие настройки чувствительности врагов. Если вы испытываете проблемы с прохождением очередного уровня — снижайте их до минимума; если же, наоборот, вам не хватает сложности, то их можно увеличить.

На мой взгляд, играть с умными и развитыми врагами куда интереснее, чем со слеполухонемыми. Если же вы хотите легкой жизни, то у вас всегда есть возможность понизить запас здоровья оппонента.





- Dial-Up от 0,6 у.е. в час
- Постоянное подключение  
64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц  
128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц
- Веб-хостинг
- Веб-дизайн

# DataForce

## Internet Service Provider

**DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!**

Основные тарифные планы:

### "Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- 10 Мб дискового пространства
- 1 POP3 ящик
- 5 Aliases / Forwarders (переадресаций)

### "Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 Мб дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 25 Aliases / Forwarders (переадресаций)
- 5 часов Dial-UP
- Лист рассылки

### "Профессионал"

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

- 100 Мб дискового пространства
- 25 POP3 ящиков
- 50 Aliases / Forwarders (переадресаций)
- 10 часов Dial-UP
- База данных PostgreSQL, MySQL
- Лист рассылки

**Хостинг от DataForce - надежный дом для вашего сайта!**

### А также:

Размещение компьютера в сети провайдера (colocation) - 150 у.е./мес  
On-line регистрация доменного имени на сайте компании  
Резервирование доменного имени на год - всего за 25 у.е.





#### [Senses]

**AllyDeathNoiseDistance = 192.000000**

Максимальное расстояние, на котором враги способны слышать шум падения мертвого тела.

**AllyPainNoiseDistance = 512.000000**

Максимальное расстояние, на котором противники будут воспринимать крики о помощи.

**EnemyMovementNoiseDistance = 128.000000**

Максимальное расстояние, на котором ваши соперники смогут услышать ваши шаги.

**NoFOVDistance = 256.000000**

Угол обзора ваших оппонентов.

**InstantSeeDistance = 128.000000**

Дальнозоркость врагов.

#### Враги и NPC

**\*\* Attribute Templates**

**[AttributeTemplate0]**

**Name = "AI\_BAD\_Hero"**

Имя героя (менять не рекомендуется).

**RunSpeed = 280.0**

Скорость бега. Любители экспериментов могут попробовать поиграться с этим параметром, получив либо чемпиона мира по бегу, либо неторопливого "тормоза".

Далее следуют аналогичные характеристики:

**CreepSpeed = 50.0**

Скорость скрытного передвижения.

**CrawlSpeed = 25.0**

Скорость передвижения ползком.

**WalkSpeed = 60.0**

Скорость ходьбы.

**Bravado = 0.95**

Храбрость (от этого зависит, как долго соперник будет держать позицию, сопротивляясь нашим атакам).

**Awareness = 0.5**

Рассудительность. Для чего она нужна, не совсем ясно (как мне удалось понять, от рассудительности зависит, будет ли террорист постоянно находиться на положен-

ном месте или побежит в неизвестном направлении в случае малейшего шороха).

**Alignment = "BAD"**

Принадлежность персонажа к "плохим" (bad) или "хорошим" (good). "Плохих" можно истреблять десятками, "хороших" лучше не трогать. Есть любопытная возможность приписать надоевшего союзника к террористам — тогда его можно будет безнаказанно поливать пуля-

ми, не беспокоясь о провале миссии.

**HitPoints = 25.0**

Запас здоровья.

**Armor = 0**

Количество хит-пойнтов у брони. Если выставить нулевое значение — брони попросту не будет.

**Accuracy = 0.5**

Меткость. Если оппонент владеет тяжелым оружием, можно сделать его слегка косяглазым — и многочисленные жертвы среди других террористов, а также мирного населения, обеспечены.

**AccuracyIncreaseRate = 1.0**

**AccuracyDecreaseRate = 1.0**

Верхняя и нижняя границы меткости, соответственно.

**CanSeeEnemy = TRUE**

Определяет, обладает ли персонаж способностью видеть главную героиню. Если поставить здесь FALSE, вражина просто ослепнет.

**SeeEnemyDistance = 1500.0**

Дистанция, с которой враг начинает узнавать наших людей. Если вы боитесь навлечь врагов на свою голову — ничто не помешает занизить это число на пару сотен; те же, кто считает себя не по годам крутым, могут, наоборот, увеличить этот параметр. Попробуйте-ка проскочить мимо максимально зоркого террориста!

**CanSeeAllyDeath = TRUE**

Определяет, способен ли герой реагировать на смерть сотоварищей (см. предыдущий параметр).

**SeeAllyDeathDistance = 500.0**

Расстояние, на котором оппонент видит гибель однополчан.

Далее следует еще вагон и маленькая тележка подобных настроек (CanHearAllyDeath, CanHearEnemyFootstep, CanHearEnemyDisturbance и т.д., редактирующихся в точности так же, как и два последних). Даже если вы в чем-то сомневаетесь, не стесняйтесь занижать/повышать все непонятное — в любом случае, веселье гарантировано.

## Миссии

Следующим интересующим нас файлом окажется **missions.txt**, лежащий в каталоге \Attributes.

Здесь прописаны настройки всех игровых локаций, с наиболее интересными из которых мы сейчас познакомимся.

**[Mission1]**

**//Misfortune in Morocco — Mission 1**

**NameId = 2501**

**DescriptionId = 2601**

**BriefingId = 2701**

**Objectivelds = "5001, 5002, 5003, 5004"**

Идентификаторы названия, брифинга и т.д., используемые для служебных целей (менять не рекомендуется).

**Photo**

**"Interface/Photos/Missions/m01.pcx"**

Картинка, рисуемая при загрузке уровня.

**DefaultWeapons = "P38"**

Оружие, выдаваемое по умолчанию.

**AllowedWeapons = "Revolver, P38"**

Оружие, которое можно использовать на задании. По желанию, свой арсенал можно обогатить, добавляя туда новые стволы, например, Revolver, Rocket Launcher, Sterling, Space Lasergun, Space Fists, Space Atomic Lasergun (писать через запятую).

**DefaultGadgets = "Coin, Barrette, Decay Powder"**

Специальное оборудование, выдаваемое перед началом миссии.

**AllowedGadgets = "Coin, Decay Powder, Barrette"**

Оборудование, доступное на уровне. Вот частичный список предметов, которые можно прихватить с собой:

**Lighter, Zipcord, Sunglasses, Camera Disabler, Code Breaker.**

**AllowedAmmo = "9mm fmj, .38 fmj, 9mm dum dum, .38 dum dum, DecayPowder, Coin, BarretteLockpick, BarrettePoison"**

Патроны, используемые при выполнении задания. Нелишним будет расширить их арсенал, добавив Poodle, Bolt, Cam Dis Gadget.

**AllowedMods = "P38 Silencer"**

"Примочки" для оружия, получаемые на брифинге. Можно добавить сюда Delisle Scope, Luger Silencer, Crossbow Scope.

**AllowedGear = "SCUBA Gear"**

Инвентарь, выдаваемый в начале уровня.

**Level0 = "Worlds\m01s01"**

**Level1 = "Worlds\m01s02"**

**Level2 = "Worlds\m01s03"**

**Level3 = "Worlds\m01s04"**

Перечисление локаций, из которых состоит данная миссия. Если вы испытываете трудности с преодолением того или иного эпизода, можете просто заменить его на что-нибудь попроще (скажем, вместо m01s04 поставить m01s01).



## Большие пушки

Ну вот мы и добрались до одной из лучших составляющих игры — до ее оружейного арсенала.

Для редактирования этих параметров не помешает ознакомиться с файлом `\Attributes\Weapons.txt`:

### Оружие

**\*\*Walther P38 definition**

**[Weapon0]**

**Name = "P38"**

Название оружия.

**Gadget = 0**

Определяет, является ли это оружие огнестрельным, или это очередной шпионский девайс вроде зажигалки с ядовитым газом. 1 — хитроумный девайс, 0 — обычная пушка.

**AniType = 1**

Тип оружия (0 — ружья, 1 — пистолеты). От этого зависит, как героиня будет держать в руках то или иное ружьишко/пистолет.

**Icon = "Interface\Photos\Weapons\p38.pcx"**

Расположение иконки со схематическим изображением ствола.

**Pos = <0.400000, -0.500000, 1.300000>**

Расположение на экране (координаты при виде из глаз).

**MuzzlePos = <2.044989, -2.254999, 12.724976>**

Расположение на экране (координаты при виде со стороны).

**MinPerturb = 7**

**MaxPerturb = 40**

Разброс огня (минимальный и максимальный, соответственно).

**Range = 10000**

Дальность стрельбы. Нелишним будет увеличить этот параметр, особенно если вы позаботились о повышении характеристик врагов.

**Recoil = <0.000000, 0.000000, 0.000000>**

Отдача при стрельбе (товарищи, не любящие подобные эффекты, могут поставить здесь нули — как в вышеприведенной строчке).

**PVModel = "Guns\Models\_PV\Walther\_pv.abc"**

**PVSkin = "Guns\Skins\_PV\Walther\_pv.dtx"**

Расположение файлов с моделью и "шкуркой" оружия.

**SilencedFireSnd = "Guns\Snd\P38\silenced.wav"**

Звук при стрельбе с глушителем. Музыкально одаренные личности могут попробовать заменить стандартные звуковые эффекты чем-нибудь поинтереснее.

**FireSnd = "Guns\Snd\P38\fire.wav"**

Обычный звук выстрелов.

**ReloadSnd1 = "Guns\Snd\P38\reload1.wav"**

Звук перезарядки орудия.

**FireSndRadius = 1000**

Расстояние, на которое передаются звуки стрельбы.

**AlFireSndRadius = 2000**

Расстояние, с которого враги могут услышать воспроизводимый оружием шум.

**InfiniteAmmo = 0**

Ограничение боезапаса (0 — патроны могут закончиться, 1 — они бесконечны).

**ShotsPerClip = 10**

Количество патронов в каждой обойме.

**AmmoName0 = "9mm fmj"**

Список различных видов боеприпасов, с которыми работает пушка. Нелишним будет добавить сюда что-нибудь погорячее (список см. выше).

**ModName0 = "P38 Silencer"**

Перечень апгрейдов оружия. Аналогично предыдущему.

**LooksDangerous = 1**

Определяет, будет ли оружие выглядеть угрожающе (в глазах врагов). 1 — опасный вид, 0 — нет.

**FireDelay = 150**

Размер задержки между выстрелами. Чтобы сделать из любого оружия пулемет, поставьте здесь 0 или 1.

### Амунития

**[Ammo0]**

**Name = "9mm fmj"**

Название боеприпасов.

**Type = 0**

Тип (0 — обычные патроны, 1 — защитные приспособления, 2 — специальные устройства).

**Icon**

**"Interface\Photos\Ammo\Bullet\_Def.pcx"**

Расположение иконки со схематическим изображением патронов.

**MaxAmount = 400**

Максимальное количество амуниции такого типа.

**SelectionAmount = 50**

Определяет, сколько таких патронов может поместиться в обойме.

**SpawnedAmount = 10**

Начальный боезапас оружия.

**InstDamage = 20**

Прямое повреждение, вызываемое одним выстрелом.

**InstDamageType = 2**

Тип причиняемого ущерба (от -1 до 31). Например, 1 — кровотечение, 8 — отравление ядом, 11 — снотворное, 12 — паралич.

**AreaDamage = 0**

Размер поражения в областях тела, соседствующих с местом контакта.

**AreaDamageType = 0**

Тип непрямого ущерба.

**AreaDamageRadius = 0**

Радиус поражения. Лучше ставить побольше.

## Графика и музыка

Напоследок у нас осталась возможность редактирования графических и звуковых файлов.

Чтобы вы смогли нормально работать с игровыми текстурами формата `.dtx`, вам понадобятся плагины для различных редакторов, найти которые можно в папке, куда мы установили **Blood 2 Editing Tools** (он лежит в подкаталоге `\Bin\Plugins`). Для краткости лишь перечислю, где что лежит, а что делать дальше, думайте сами.

`\Attachments`, `\Props` — различные объекты интерьера уровней.

`\Chars` — модели главных героев и врагов.

`\Guns` — модели и "шкуры" оружия.

`\Interface`, `\Menu` — различные элементы интерфейса.

`\Music` — музыка.

`\Sfx`, `\Snd` — озвучка.

`\Voice` — все игровые диалоги.

`\Worlds` — карты (уровни).

Закончив вносить в игру изменения, снова запустите файл `lithrez.exe` (теперь уже с параметрами `lithrez.exe c:\nolf.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract`, и `lithrez.exe c:\nolf2.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract`). На этом пока все. Можете запускать игру и любоваться на работу своих рук.

Учтите только, что здесь я привел далеко не все имеющиеся настройки, и за бортом остались кое-какие интересные вещишки. Поэтому не ленитесь самостоятельно просмотреть оставшиеся ресурсы. И будьте осторожны, контрразведка не спит! ■







В семействе игр на движке Q3 недавно произошло пополнение: на свет появился очередной хит — American McGee's Alice. О том, что это за игра, читайте в соответствующей рубрике журнала, ну а мы достанем запылившиеся инструменты и произведем акт вскрытия с извлечением внутренностей, совершением над ними хирургических обрядов и зашиванием обратно вовнутрь в целях мутации игры до пределов и высот, непредусмотренных разработчиками.

Движок игрушки максимально доступен для изменений: перед нами открываются широчайшие возможности редактирования. Никак не проходит очередной уровень (вражина подлая все время убивает, пропасть не перепрыгивается ни с какого разбега)? Срочно завышайте свои характеристики, и победа в кармане. Но это слишком просто. На такие дела и коды всякие бывают. Более интересно, например, такое: игра кажется вам слишком легкой и не представляет никакого интереса даже на самом высоком уровне сложности.

Чуть "подкрутите" AI врагов (меткость, ловкость и т.п.), и впечатление легкой прогулки исчезнет, как страшный сон. Точнее, страшный сон как раз и нагрянет. Желаящие могут даже изменить оформление игрушки, включая озвучку и тексты диалогов (которые можно изрядно разнообразить различными приколами или, скажем, ненормативной лексикой, как то: "Я вас любил еще, быть может..." (с)). Приложив некоторые усилия, игру возможно русифицировать. Если же какие-то части приключения вам не по нраву (для такого оригинального продукта это не исключено), то совсем нелишним будет изменить их на свое усмотрение. Попробуйте поменять характеристики героев и монстров, переделать оформление уровней и т.п.

В игру также встроено несколько "сюрпризов" от разработчиков, спрятанных внутри архивов (подробнее см. ниже).

# ВСКРЫТИЕ

## American McGee's

# АЛИСЕ

### Биопсия по Кэрроллу

Все алисины ресурсы запрятаны внутри файлов pak0.pk3, pak1\_large.pk3, pak2.pk3, pak3.pk3, pak4\_english.pk3, на поверку оказывающихся обычными zip-архивами (лежат они в подкаталоге \Base). Исследование внутренностей игрушки мы начнем с самого первого из них, pak0.pk3. Внутри этого архива есть несколько директорий, наибольший интерес из которых представляют следующие:

\Ai — здесь собраны скрипты, отвечающие за интеллект врагов. Для примера посмотрим один из таких файлов, c\_antlion.st. Попробуйте найти в его тексте вот такой кусок:

```
state READY
behavior idle
states
{
  PAIN : PAIN
  REAL_IDLE :
  I HAVE_ENEMY
  ATTACK_MELEE : CHANCE
  "0.333" RANGE "100"
  CAN_SEE_ENEMY
  APPROACH : IENEMY_IN_FOV
  APPROACH : IRANGE "105"
}
```

Как можно догадаться, перед нами модуль, определяющий тактику поведения одного из многочисленных оппонентов. При желании можно кардинально изменить стиль поведения монстра, что достигается простым редактированием одного из вышеперечисленных параметров. Вот наиболее интересные из них.

CHANCE "0.333" — точность атаки соперника (вероятность успешного попадания в цель).

RANGE "100" — дальность атаки (особенно актуально для созданий, использующих огнестрельное оружие).

IRANGE "105" — зоркость оппонента (влияет на расстояние, на котором монстр замечает, и, соответственно, атакует игрока).

На этом примере видно, каким образом можно менять уровень сложности экшен-части игры, превращая врагов в суперменов или не-

мощных калек одним мановением руки (в первом случае поднимите все характеристики, а во втором — понизьте). Можно добиться и прикольных эффектов — например, создать парочку безмерно "крутых" (развитых по всем параметрам) соперников, но зато обделит их меткостью (представляете, как весело принимать участие в таких перестрелках, когда файерболы, заклинания, ножи и прочее летят со всех сторон, попутно истребляя все живое на уровне). Да и вообще — почему бы не поменять баланс игры, сделав слабых монстров сильными, и наоборот? Для тех, кто хочет стать "профессиональной Алисой", этот способ незаменим. Все прочие параметры также подвергаются редактированию, но подробно останавливаться на них мы не будем (тут все предельно просто).

\Cams — маршруты движения камеры во время скриптовых сценок. Возиться с ними — занятие не из приятных, так как довольно сложно установить, какой файл за что отвечает. Впрочем, если вы мечтаете стать режиссером, попробуйте поиграться с этими штучками.

\Configs — очень интересная директория, в которой лежит куча готовых конфигов от разработчиков и тестеров проекта. Для того чтобы использовать один из этих "подарков", скопируйте его в директорию \Base и переименуйте в config.cfg. Сможете узнать, с какими настройками (и на каких компьютерах) играют создатели игрушки.

\Fonts — здесь лежат все используемые движком шрифты (ищите их в файлах с расширением .ritualfonts).

\Gfx — некоторые элементы оформления игрушки. В первую очередь нас интересует подкаталог \fonts, где размещаются графические представления игровых шрифтов. Если заглянуть в эту директорию и посмотреть какой-нибудь из имеющихся там \*.tga-файлов любым image-вьювером (ACDSee, InfraView и т.п.), вы увидите лишь пустой белый квадрат. Секрет заключается в использовании невидимого альфа-канала ("прозрачная" часть изображения; в игрушках такие штучки пользуют в основном для создания красивых спецэффектов). Если появится желание подредактировать игровые шрифты — запускайте редактор помощнее (например, Photoshop или



! " \$ % & ' \* , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < - > ? @ A  
B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
[ \ ] ^ \_ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v  
w x y z

Вот так выглядит один из игровых шрифтов.



Paintshop), простейшие проги (Microsoft Paint сотоварищи) здесь не помогут. Немного поработав со шрифтами, можно даже русифицировать игру. Для этого необходимо заменить часть оригинальных символов русскоязычными, например, вместо "V" поставить "В". Далее просмотрите все текстовые файлы (диалоги, оформление меню) и подправьте все оригинальные игровые сообщения на свое усмотрение. Скажем, если вместо английской буквы "P" вы поставили русскую "П", вместо "R" — "Р", "I" заменили на "И", "V" — на "В", а "T" — на "Т", то слово "Привет" необходимо писать как "Privet" (когда движок игры будет обрабатывать эту строчку, на экран он выведет уже русскоязычный вариант).

В подкаталогах \2d и \Mainmenu располагаются прочие части интерфейса — менюшки, "мышинные" курсоры и прочее (все, что отсутствует здесь, ищите в директории \Ui). Кстати, те же курсоры можно вытащить из архива и использовать для повседневной работы в "Форточках" (предварительно доработав их специальными программами). Особо любопытные товарищи могут заглянуть в папку \Mainmenu\Work, где валяются некоторые промежуточные варианты оформления главного меню. В директории \Light лежат карты освещенности, перекрасив которые, можно получить забавные светозаффекты.

\Global — настройки, отвечающие за анимацию Алисы и внешний вид некоторых других объектов (инвентарь, оружие и прочее). В подкаталоге \Old размещаются *старые варианты отображения анимации и "прочего"*, ради интереса можно извлечь их на свет и опробовать в игре.

\Maps, \Models — карты и модели соответственно. До выхода специального редактора особого интереса не представляют.

\Pics — в этой директории лежит всего один файл **colormap.pcx**, влияющий на гамму. Люди с извращенными вкусами могут "перекрасить цвета" в любом графическом редакторе, получив в итоге совершенно психоделическую картинку (впрочем, она и так далека от классики).

\Scripts — здесь находятся шейдеры. О том, что это за звери такие и с чем их едят, читайте в статье о создании "шкур" для Quake III (см. в рубрике "МатрицаПлюс"). Скажу только, что эти файлы отвечают за отображение спецэффектов, так что любители поэкспериментировать наверняка будут довольны.

\Sounds — в этой папке располагается все звуковое оформление приключений Алисы. Особенно интересен каталог \Character, в котором лежит озвучка всех персонажей (в директории \Vo, имеющейся у большинства героев, можно послушать файлы, содержащие их голоса). Все аудиоданные представлены в виде \*.wav-файлов, так что про-

блем с их проигрыванием возникнуть не должно. Потом можете их подсобачить, например, в Аську. Или вместо занудятины, звучащей стандартными звуками Windows.

\Ui — помимо элементов оформления главного меню игры, в этом каталоге лежат некоторые интересные файлы, например, **maplist.scr**, определяющий последовательность прохождения уровней (если вы не хотите играть на каком-либо уровне, просто удалите отсюда строчку, содержащую его название, или замените его любой другой картой). Другой файл, **bind.scr**, будет интересен в первую очередь любителям подшутить над своими приятелями. Попробуйте найти там такой текст:

```
binditem "Quick Save" "savegame quicksave" idle_stand_rocktoes false
```

```
binditem "Quick Load" "loadgame quicksave" idle_stand_rocktoes false
```

Как вы уже наверняка догадались, эти две строчки отвечают за команды меню "Quick Save" и "Quick Load" (быстрое сохранение и загрузка, соответственно). Попробуйте поменять местами "savegame quicksave" и "loadgame quicksave", в результате чего эти команды поменяют свое значение на противоположное. Например, по нажатию кнопки "Load" произойдет сохранение текущей записи, и наоборот. Теперь представьте себе, как "обрадуется" человек, решивший сохраниться после нескольких часов непрерывной игры (вместо этого у него загрузится предыдущая запись). Не менее весело будет игроку, попавшему в безвыходную ситуацию и попытавшемуся загрузить старую сохраненку (в результате она окажется затертой). Хотя это всего лишь пример, и люди с особо извращенным воображением смогут придумать и не такие шуточки (главное — не попасть на такое самому). Гм... и будут потом говорить, что "Мания" учит плохому...

## Мутация для шизофрении

Разобравшись со всем этим богатством, заглянем внутрь оставшихся архивов. И тогда мы уже с уверенностью сможем сказать, что все ключи для совершения мутации над шизофренической Alice у нас в руках.

**pak1\_large.pk3** — огромная куча моделей и "шкур" для них. Там же, в подкаталоге \Sprites, размещаются и некоторые "плоские" картинки (изображения оружия, карт, например). По старой доброй традиции предыдущие варианты оформления игры раскиданы по этим каталогам в виде \*.zip-архивов.

**pak2.pk3** — здесь собрана вся встречающаяся в игре музыка (в виде \*.mp3-файлов). Файлы с расширением .mus содержат информацию о том, в какие моменты что "врубать" (по сути, аналог плейлистов у программ-аудиоплееров). Если у вас появится



желание поменять очередность мелодий или, скажем, заменить раздражающий аудиотрек чем-то другим, откройте один из них в текстовом редакторе и внесите требуемые изменения самостоятельно.

**pak3.pk3** — видеовставки и саундтреки к ним.

**pak4\_english.pk3** — в этом архиве можно найти информацию о всех внутриигровых диалогах. В качестве примера рассмотрим один из них (\dialog\alice.tlk):

TALK

// ALICE IDLE DIALOG

"sound/character/alice/vo/alc001.wav"

Звуковой файл с речью Алисы, воспроизводимый в этот момент.

Perhaps I'll just look around a bit.

Субтитры (текстовое пояснение).

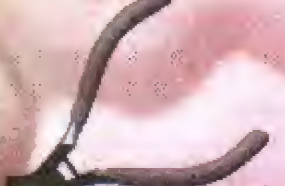
Все желающие могут как изменить озвучку имеющихся диалогов (для этого попросту укажите путь к другому файлу, т.е. вместо "sound/character/alice/vo/alc001.wav" поставьте, скажем, "sound/character/alice/vo/alc002.wav"), так и их текстовое отображение. Учтите только, что для корректного отображения русского языка вам понадобится сначала подправить соответствующий шрифт (подробнее см. выше), иначе вместо русских букв вы получите абракадабру вроде "@#\$%^&!!".

Напоследок позволю себе дать один совет: не забывайте делать резервные копии изменяемых файлов. Особенно важно соблюдать это простое правило при редактировании скриптов, ведь никто не знает, как игра воспримет совершаемые издевательства. И еще — не обязательно копировать весь архив в безопасную директорию, достаточно извлечь оттуда то, что подлежит непосредственной за-

Удачных вам походов в Стране Чудес. И да помогут вам Бармаглот с Брандашмыгом! ■







# ТАНКИ ГРЯЗИ НЕ БОЯТСЯ



## УРОКИ ВОЖДЕНИЯ ДЖИПОВ В EVO 4X4

**Сегодня я предлагаю вам покататься на больших машинах. Перед тем, как садиться за руль, не помешает немного изменить кое-какие аспекты игры, чтобы вождение было максимально приятным. Покрепче застегните ремни безопасности и не забудьте сделать резервные копии файлов, нам предстоит веселая поездка.**

### Приготовления

Если вы уже запускали 4x4 Evolution, то должны были заметить, что по некоторым деталям оформления игрушка очень похожа на Nocturne или Blair Witch Trilogy. Это неудивительно, ведь разработчики-то у этих игр одни и те же, соответственно, и движки весьма похожи. В связи с этим нам пригодится методика, описанная в прошлом номере журнала на примере BWT: Rustin Parr. Для забывчивых повторяю, что для этого в первую очередь понадобится установить редактор уровней для Nocturne (Nocturne Editor). Специально для тех, у кого нет прошлого номера "Мании", мы повторно выложили редактор на компакт. Установите редактор в любую папку (желательно — в ту, куда была проинсталлирована игра), и затем загляните в подкаталог \Plugins, обратив внимание на файл RawAct.8bi. Для того, чтобы игровые текстуры формата .raw поддавались редактированию в графическом редакторе (например, Photoshop), скопируйте этот файл в директорию \Program Files\Adobe\Photoshop\Plug-Ins.

Все ресурсы игрушки лежат в .pod архивах, для работы с которыми пригодится утилита podview.exe, поставляемая вместе с редактором. Программа эта проживает в подкаталоге \Tools. После запуска приложения зайдите в меню Tools\Register Shell Extensions

и на появившийся вопрос ответьте Yes. Теперь нужная нам программа будет автоматически запускаться при выборе любого .pod-файла, что существенно облегчит нашу задачу. Для распаковки интересующих вас файлов, находящихся внутри одного из архивов, пометьте их мышкой (держите кнопку Shift, чтобы отметить сразу несколько), и выберите пункт меню File\Extract selected files. Далее введите путь к каталогу для распаковки, не забыв при этом пометить галочкой пункт Recreate directory structure (сохранить структуру каталогов). Файлы следует распаковывать в директорию, в которую была установлена игра. Затем следует "предупредить" движок о том, что вся необходимая информация была нами распакована. Для этого воспользуйтесь либо приложением dismount.exe, скопировав его из подкаталога \Tools в папку с игрой, либо запустите редактор и проделайте все там (после запуска программы нажмите Ctrl+D для активации отладочного меню, затем жмите на A (File Manager), а затем на C (Mount/dismount .PODs)). Разобравшись с инструментами для взлома, можно приступать непосредственно к процессу редактирования игровых параметров.

### Долой AI

Для начала попробуем немного поиграть с настройками AI (например, создать настоящего Искусственного Идиота :-)). Все параметры, отвечающие за интеллект гонщиков, находятся внутри архива ai.pod. Каждый из гонщиков представлен файлом ai\_{имя\_водителя}.txt, для работы с которым подойдет любой текстовый редактор. В качестве примера рассмотрим файл ai\_11aspen.txt. Обратите внимание на такие строки:

File Version: 12

Driver Name: JoJa15

Имя гонщика. Можно заменить на что-нибудь более веселое, не забывая только ме-

нять пробелы на значок "\_" (скажем, Евстафий Криворуков следует писать как Евстафий\_Криворуков).

Lap Time: 01m21s07ms

Время, затрачиваемое на трассу. Обратите внимание, что для каждого трека существует отдельный файл настроек. Если ввести здесь 45m38s34ms, то Васе понадобится 45 минут и 38,34 секунд для преодоления каждого круга.

Class: Class\_1

Класс соревнований, для которого будут использоваться все установки. Лучше не трогать, во избежание всевозможных недоразумений.

Tire Type: 1

Тип используемой гонщиком резины. Для создания эффекта "стою на асфальте, в лыжи обутой" можно поставить здесь любое другое число. Впрочем, это вам не симулятор, так что изменение этой величины не так критично.

Suspension: 0.50

Axle Ratio: 0.50

Brake Balance: 0.50

Torque Split: 0.52

Handling: 1.00

Эти настройки отвечают за такие характеристики, как подвеска, коробка передач, тормоза, электроника, управление (соответственно их следованию в списке).

Checkpoint Count: 9

Point Count: 623

4357.16, 145.27, 4464.64

Весьма любопытные строчки. Особенно интересна та, которая стоит третьей (после нее идет несколько десятков подобных). Оказывается, компьютерные "Шумахеры" играют нечестно! Во время поездки они следуют некоторым определенным заранее траекториям, координаты которых и прописаны этими числами. Что ж, у нас есть достойный ответ — ведь можно попросту наугад поменять все нужные цифры, результатом чего станет беспорядочное плутание оппонентов по широким просторам игры.





## Тотальная деноминация

Не знаю, как вам, а мне не очень понравились цены в игровом магазинчике. И даже книги жалоб и предложений не предусмотрено.

Я предлагаю провести небольшую реформу, направленную на снижение жуткой стоимости запчастей. Для этого нам понадобится заглянуть в архив **parts.pod**, откуда местные монополисты и берут всю информацию о ценах. В первую очередь откройте файл **parts.txt**, часть текста из которого представлена ниже.

```
partCount
90
— Part 1 —
Name
Bug Shield
```

Название детали. Обратите внимание на то, что на сей раз значение параметра обязательно надо ставить на следующей строке после его объявления (то есть на одной строке Name, на другой — Bug Shield).

```
Code
BugShield
```

Код детали, используемый движком игры в служебных целях. Менять не рекомендуется.

```
Type
Appearance
```

Тип детали. Может принимать значения **Appearance** (оформление машины), **Tires** (покрышки), **Suspension** (подвеска), и т.п. Служит для определения, в какую группу товаров помещать данный наворот (ну и для того, чтобы мы знали, что мы редактируем).

```
Cost
295
Цена. Комментарии излишни.
Aero Mod
0.0
Brake Mod
0.0
CG Mod
0.0
Tire CF Mod
0.0
Torque Mod
0.0
Weight Mod
5
```

Крайне любопытные параметры, определяющие, как изменятся характеристики автомобиля после приобретения рассматриваемой вещи.

Идут в таком порядке: аэродинамика, тормоза, сцепление, покрышки, электроника, масса. Если вы хотите, чтобы, скажем, после установки новой резины ваш агрегат еще и терял в весе, введите здесь отрицательное значение.

```
Prerequisite
```

Список предметов, без которых вам нельзя приобрести данную вещь. Смело очищайте его — мы и сами сообразим, что и когда нам лучше приобрести.

```
Incompatible
```

Список машин, не совместимых с рассматриваемой запчастью. Поступайте с ним так же, как и с предыдущим.

Помимо изменения характеристик запчастей, можно подредактировать и их текстовые описания. Для этого откройте в текстовом редакторе файл **parts.loc** и найдите там такой текст:

```
partCount
90
— Part 1 —
```

С этой отметки начинается описание каждого предмета.

```
Name
Bug Shield
```

Название вещи. Должно соответствовать обозначению в файле **parts.txt**.

```
Description
The Bug Shield...
```

Описание (детальная информация). Если у вас возникнет желание поменять этот параметр, постарайтесь не превышать первоначальные размеры комментариев.

## Трассы и чемпионаты

Теперь настало время слегка "подкрутить" настройки игровых турниров, для чего нам понадобится файл **series.pod**. В этом архиве лежит куча текстовиков типа {название\_соревнования}.ini, с содержимым которых стоит познакомиться поподробнее.

```
; Series .INI
[Series]
name=Two Wheel Drive Challenge
Название соревнования.
type=Special Event
Тип (турнир, одиночная трасса и т.п.).
allowedDriveTypes=2WD
minPower=0
minWeight=0
```

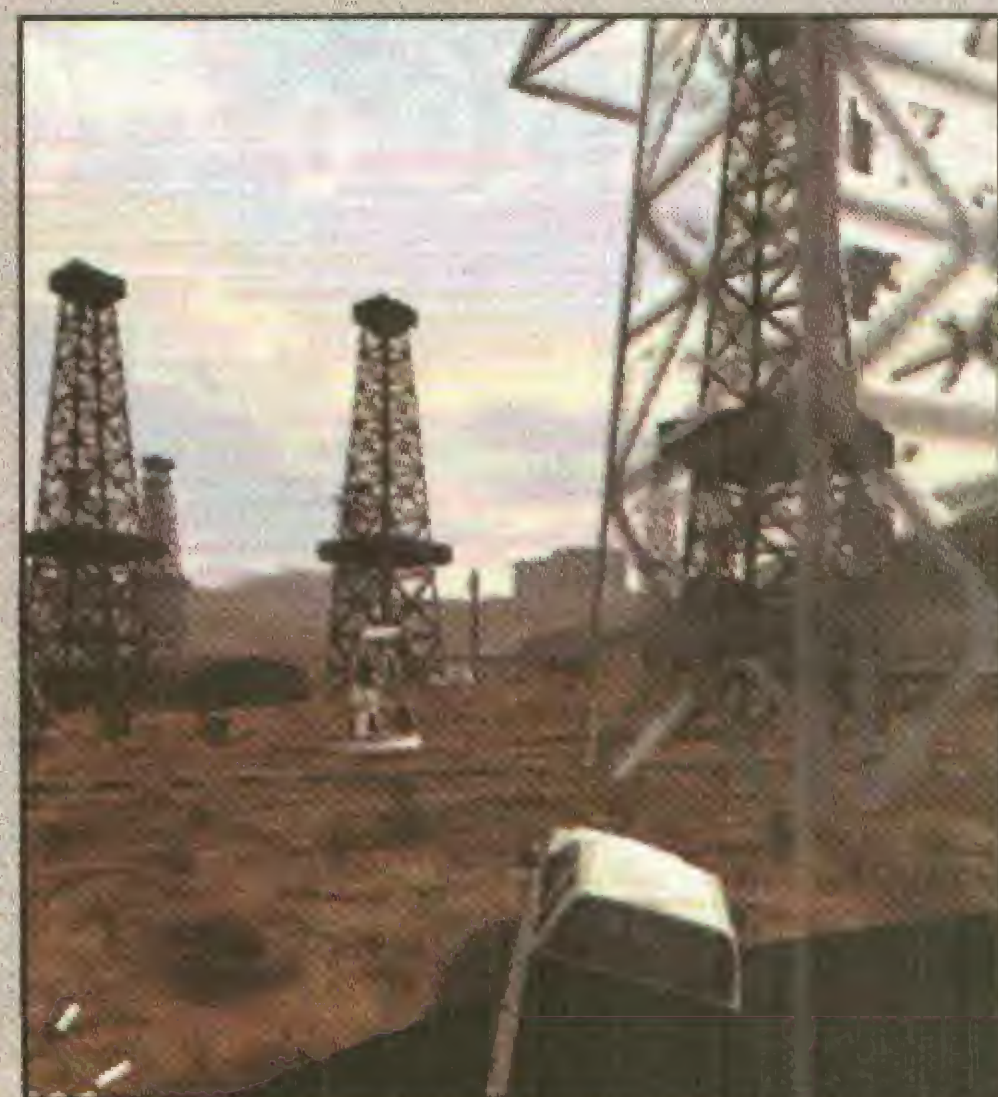
Ограничения на участие в соревновании (по классу, мощности и весу соответственно). Хотите легких денег — уберите ограничения на наиболее простых турнирах.

```
purse=6000
Размер приза. Естественно, следует увеличить раз так в ...надцать.
eventCount=1
```

Количество трасс, представленных в соревновании. Если вам уже надоело днями просиживать в одинаковых местностях, замените это число.

```
[Event01]
track=Shrtair.sit
```

Файл, в котором содержится информация о треке. Некоторые трассы имеют тенденцию никак не проходиться, так что можете поставить здесь что-нибудь полегче.



```
laps=2
```

Количество кругов в каждом заезде.

```
weather=0
```

Погода. Не любите ездить в экстремальных условиях, заменяйте ноликом, и наоборот:

```
time=0
```

Время суток. Аналогично предыдущему параметру.

```
purse=2000
```

Приз, выплачиваемый победителю. Разумеется, не помешает его увеличить.

```
difficulty=0.1
```

Сложность (уровень соперников). Чем ниже число, тем больше ваши оппоненты напоминают пьяных трактористов из колхоза "Ульяновец".

Всю текстовую информацию (описание трасс, чемпионатов), как и в прошлый раз, можно найти в файле {название\_соревнования}.loc. Все остальные тексты (стандартные описания) лежат в архиве **english.pod**.

## О шкурках и текстурках

Напоследок скажу пару слов про возможность редактирования игровой графики. Все текстуры, используемые движком, лежат в **.raw** файлах, возможность редактирования которых возникает после установки специального плагина (см. выше). Для краткости просто перечислим, что где лежит:

**driver.pod** — "шкурки" водителей.

**truck.pod** — скины машин.

**startup.pod** и **ui.pod** — элементы игрового интерфейса.

**aspen.pod**, **zone.pod** и другие — оформление трасс (название трассы соответствует имени файла).

Весь звуковой ряд игры находится внутри архива **sound.pod**.

На этом все. Не забывайте перед внесением изменений делать резервные копии нужных файлов (движок игрушки может недооценить наш юмор). Удачной вам поездки и попутного ветра! ■



# Футбол без границ



## О вскрытии FIFA 2001

Спортивные игрушки от EA Sports, особенно футбольная серия, всегда пользовались заслуженной популярностью, так что наш сегодняшний пациент в особом представлении не нуждается. Разработчики сего шедевра, как всегда, допустили несколько неточностей, способных расстроить многих поклонников этого замечательно вида спорта. Например, некоторые футболисты выглядят совсем не так, как в жизни (особенно в сборной России — скажем, отечественный игрок Панов тут явно давно не стрижен, да и цвет волос у него какой-то не такой). Весь Интернет уже просто кишит различными любительскими модификациями, исправляющими многочисленные ошибки создателей игры. А мы чем хуже? Прочитав эту статью, вы с легкостью сможете изменять оформление игрушки, так что вперед — восстанавливать историческую и фактическую достоверность!

### Инструменты

Для работы с ресурсами игры нам понадобится программа под названием EA Graphics Editor, которую можно взять с нашего диска или скачать по адресу [www.nba-live.com/files/eage087.zip](http://www.nba-live.com/files/eage087.zip). Помимо нее, можно воспользоваться и утилитами от разработчиков (GetTga\_FSH.exe и UnpackViv-BigAgg.exe), найти которые можно в каталоге Data\Fear\Options, расположенном в основной директории игрушки. Я рекомендую использовать EA Graphics Editor, так как его интерфейс весьма удобен, да и все необхо-

димые функции присутствуют, чего не скажешь о стандартном софте.

Установив требуемый редактор в выбранную директорию, запускайте файл eagraph.exe, после чего перед вами появится главное окно программы.

Интерфейс программы несложен, поэтому на нем мы останавливаться не будем. Лучше давайте откроем какой-либо файл ресурсов в этой программе и попробуем немного изменить его. Редактор понимает следующие форматы: .fsh, .qfs, .viv, .big и .abd (из используемых игрой) плюс большинство стандартных (.bmp, .jpg, .tga и некоторые другие). Кстати, вы можете использовать этот инструмент и для любых других работ с графикой — конечно, с Photoshop его не сравнить, но лучшей альтернативы простенькому Paint вам не найти. Теперь давайте разберемся со специфическими игровыми форматами. Файлы .fsh и .qfs — это различные изображения (впрочем, в один такой файл частенько помещается несколько картинок), а все остальные (.viv, .big, .abd) — это архивы наподобие .zip.

### Где что лежит

Все игровые ресурсы разложены по различным подкаталогам директории \Data. Наиболее интересные файлы мы рассмотрим подробнее.

В каталоге \Audio собрано все звуковое и музыкальное оформление игры. В папке \Beart лежат различные элементы интерфейса игры, из которых особенно интересен файл pause.abg, где можно найти изображения рекламных щитов игры. На содержимое директории \Enviro стоит глянуть более внимательно:

arrwshdw.ea3 и kickarrw.ea3 — обыкновенные .zip-архивы, в которых лежат скрипты, описывающие некоторые игровые процедуры (подачи угловых, сбрасывания и так далее).

adbord\*\*.fsh (вместо \*\* в названиях файлов идут цифры) — рекламные щиты, некоторые другие элементы оформления стадионов.

ball\*\*.fsh — текстуры, покрывающие мячи.

cheats\*\*.fsh — некоторые изображения, появляющиеся только с использованием разнообразных читов (кстати, весьма любопытные).

pit\*\*.cd.fsh — трава, покрытие поля.

stad04cd.fsh, stsw07cd.fsh — оформление стадионов, в том числе спрайты, изображающие обслуживающий персонал, зрителей.

В папке \Fear опять же есть немало интересных подкаталогов:

В директории \Fear\Flags лежат флаги всех участвующих в игре стран, а также логотипы клубных команд. В каталогах \Fear\Global и \Fear\Options расположены различные элементы интерфейса игры, а в \Fear\Legalscr и \Fear\Title — начальные заставки. Еще не помешает глянуть файл ferpref.txt, где прописаны цветовые схемы игры. Вот кусок из этого файла:

```
[colour];colour 1
255,0,55,100,
```

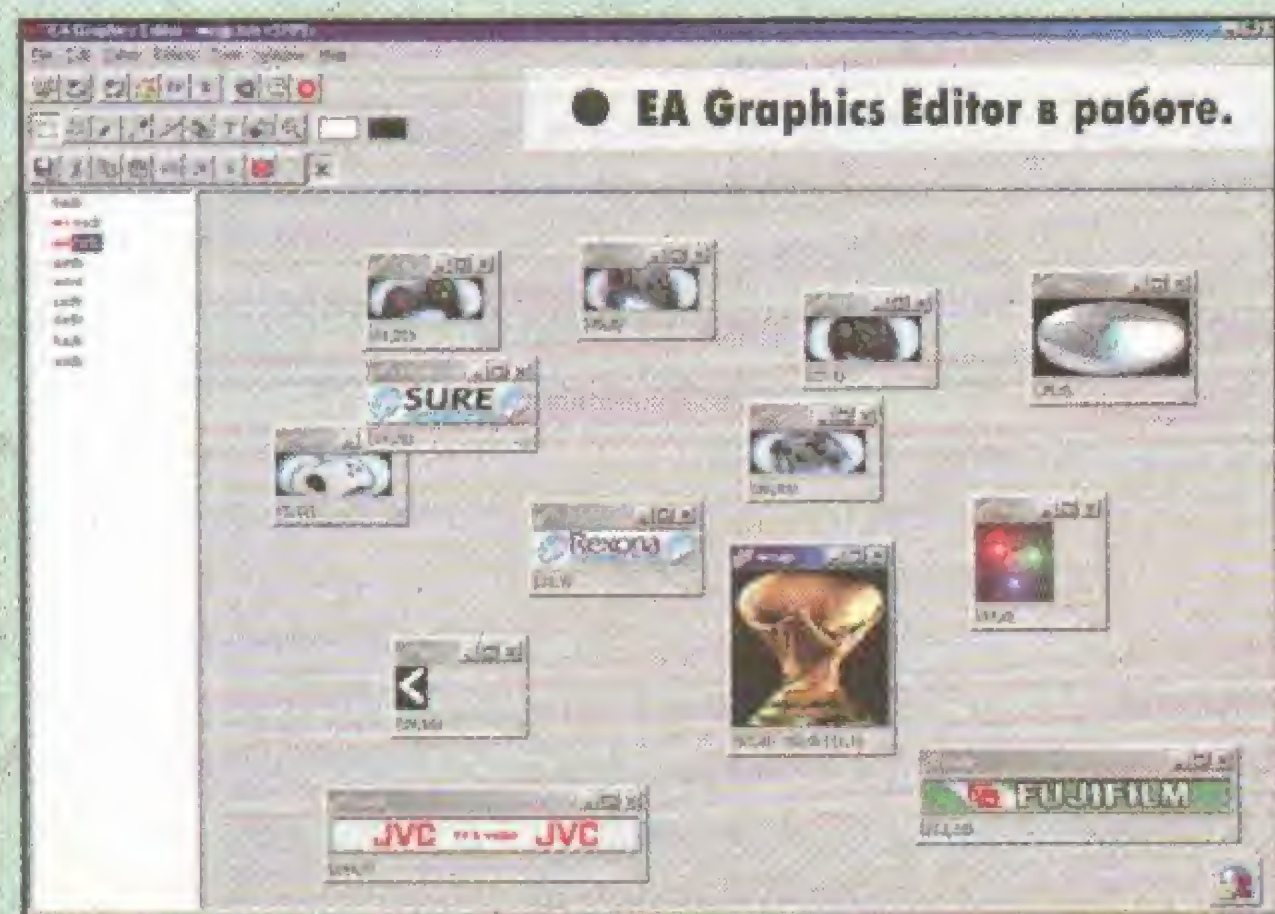
Как видите, цвет под номером 1 состоит из четырех частей (255,0,55,100). Первое число можно проигнорировать, оно всегда равно 255, а вот три последующих свободно поддаются редактированию. Этими числами обозначено, сколько частей каждого из трех основных цветов (красный, зеленый, синий) присутствует в данном оттенке (минимум — 0, максимум — 255). Скажем, красный цвет будет обозначен как 255, 0, 0; синий — как 0, 0, 255, и т.д.

И, наконец, мы добрались до самой интересной папки — \Player, где лежат все «шкурки» футболистов.

### Игроки

Текстуры, покрывающие модели игроков, располагаются в нескольких файлах.

face.big — здесь можно найти изображения лиц всех футболистов. Каждый человек представлен тремя картинками: life.fsh (маленький масштаб, используется, когда камера расположена достаточно далеко от фи-







гурки), hifa.fsh (самое крупное изображение) и mifa.fsh (средний масштаб).

flags.big — разнообразные значки и логотипы, помещаемые на форму игроков.

hair.big — как вы могли заметить, на лицах футболистов, расположенных в faces.big, волосаяной покров отсутствует (за исключением бород и усов). А так как далеко не все игроки в реальности лысые, то в этом же файле лежат разнообразные варианты их причесок.

jnum.big — номерки, помещаемые на форму игроков.

kits.big — формы игроков (майки, трусы, ботинки, носки).

texture.big — текстуры, покрывающие тела футболистов (ноги, руки, другие части тела).

trfy\*\*.fsh — кубки, медали, прочие награды.

## Экспорт и импорт

Определившись с тем, в какие ресурсы игры мы будем вносить изменения, можно заняться собственно процедурой редактирования. В принципе, имеющихся в наличии средств EA Graphics Editor достаточно для простейших модификаций, но для более серьезной работы все же лучше использовать Photoshop или Painshop Pro. Перед использованием этих программ необходимо импортировать нужные нам файлы в один из распространенных графических форматов (например, .bmp). Все эти действия можно произвести, выбрав пункт меню File\Extract. После того, как изображение было нами подправлено, его снова надо будет поместить в игру, для чего служит пункт меню Tools\Import Wizard.

Напоследок скажу, что описанный выше редактор можно с успехом применять и на других играх от Electronic Arts (спортивные серии NHL Hockey, NBA Live, Madden NFL, а также все части Need For Speed). ■



Наверняка Red Alert 2 уже неоднократно вами пройден. Однако расстраиваться не стоит — благодаря открытой архитектуре движка мы можем полностью изменить любые параметры игрушки. Редактированию поддается все — от запаса здоровья юнитов (характеристик техники/оружия) до правил ведения боя. Обладая должным терпением, из игры можно сотворить практически что угодно. Создание мода, в корне меняющего правила и физику. Новые юниты/постройки, модификация старых. А уж если сочетать редактирование скриптов с ваянием собственных карт (благо редактор уже вышел) и подойти к делу творчески...

Получить доступ к скриптам с параметрами очень легко. Открываем увесистый файл ra2.mix какой-либо смотрелкой текстовых файлов. В файле ra2.mix (лежит в папке с игрой) находим строку "; RULE\*.INI" и выделяем весь текст с этой строки и до строки "11=Completed

9B" включительно. Теперь скопируйте выделенный кусок в буфер, создайте новый файл в Word Pad и вставьте текст туда. Сохраните получившийся скрипт под именем rules.ini как текстовый документ. Теперь в том же ra2.mix найдите строку "; ART.INI", выделите весь текстовый фрагмент до строки "147=S07\_f00e" включительно и скопируйте в буфер. Создайте файл art.ini и сделайте все так же, как и в случае в rules.ini (art.ini не содержит интересующей нас информации и нужен только для избежания возможных глюков). Оба файла необходимо поместить в каталог игры и, на всякий случай, сохранить их исходные копии, чтобы в случае чего к ним вернуться.

Если не хочется самим возиться с созданием этих файлов, то вы можете найти их в исходном состоянии на компакт-диске "Мания", скопировать в каталог с игрой и сразу приступить к редактированию.

Пришло время разобраться в скриптах. Характеристик много. Я поясню наиболее интересные из них, а с остальными можете "поиграть" сами. Все комментарии, которые игра не учитывает, идут после символа ";". Также, разработчики решили отказаться от некоторых возможностей юнитов (видимо из-за баланса), закомментировав их этими символами. Если у вас есть желание опробовать это дело в игре, просто уберите значки ";" (также можно убрать из игры ненужную технику/сооружения).

## Юниты

Ищем строку Unit Statistics. После нее идут характеристики юнитов.

## Общие сведения

AllowedToStartInMultiplayer — определяет, может ли юнит участвовать в сетевой игре как стартовый. (по умолчанию — yes).



**BuildLimit** — ограничение на максимальное количество одновременно производящихся воинов (-1 — без ограничений). Приятно, знаете ли, перед атакой начать производить что-либо, а затем, вернувшись на базу, обнаружить несколько десятков отрядов поддержки. А представляете, как эффектно выглядят сражения сотен юнитов?

**Cost** — цена объекта (в кредитах). Любители легкой наживы могут поставить здесь 0 или 1, при этом юниты начинают строиться моментально. Ну а прожженные стратеги могут, наоборот, усложнить игру, подняв цены на оборудование.

**Category** — категория объекта (возможные варианты — "Soldier" (солдат), "Civilian" (гражданское лицо), "Ship" (корабль), "Transport" (транспорт) и другие). Этот параметр используется для определения стратегии компьютерного оппонента, и можно изрядно запутать его, назвав свои танки гражданскими машинками. Еще веселее будет замаскировать мирных жителей под своих солдат (безжалостный враг тут же примется за их уничтожение).

**Crewed** — содержит ли данный вид транспорта пассажиров, которые могут эвакуироваться из пораженного объекта. Ставьте здесь единичку — и пусть радость соперника от уничтожения нашего юнита омрачится вылезшими оттуда пехотинцами.

**DeployTime** — время в минутах, за которое юнит может поменять назначение (если для него это возможно; например, подготовка артиллерийской установки к бою и ее сворачивание). Хотите ускорить своих подчиненных — установите здесь минимальное время (если же у вас проблемы с реакцией или вы воинствующий фанат походных стратегий — можно и максимальное).

**Disableable** — может ли объект быть отключен в сетевой игре. Если вам не нравятся какие-либо отряды (или вам кажется, что они нарушают баланс игры) — выставляйте им "yes".

**DoubleOwned** — может ли юнит быть доступным любой из враждующих сторон.

**Explodes** — если поставить здесь "yes", при уничтожении отряда будет большой взрыв (опять же, враг наверняка будет этим очень доволен). Можете попробовать сделать всю технику (и свою, и вражескую) взрывоопасной — и да здравствует Новый Год, с фейерверками и взрывающимися петардами! Да и тактика игры претерпит неслабые изменения.

**Explosion** — анимация, используемая при взрыве объекта (у тяжелой техники, например, встречаются такие варианты: TWLT070, S\_BANG48, S\_BRNL58, S\_CLSN58, S\_TUMU60).

**GuardRange** — расстояние, на котором юнит засекает врага (по умолчанию равно дальности выстрела оружия). Однако ничто не мешает изменить его так, чтобы все наши юниты (ну или вражеские, на ваше усмотрение) засекали врага еще до его появления на экране.

**Image** — имя блока графических данных для объекта (по умолчанию — идентификатор объекта). Хотите запугать ваших друзей, создав безобидного инженера, выглядящего как танк?..

**Name** — имя, выводимое при наведении курсора. Можно смело редактировать.

**Owner** — какая из сторон может построить данный юнит. Особо полезную технику можно разрешить строить всем, что в корне поменяет течение игры.

**Prerequisite** — список зданий, необходимых для постройки отряда. Если строительная часть действия вас не слишком-то привлекает или вам не терпится побыстрее приступить к бою — удаляйте отсюда все записи. Если же вы, наоборот, просто обожаете возводить разнообразные постройки — попробуйте увеличить этот список, превратив игру в клон SimCity.

**SelfHealing** — может ли юнит восстанавливать свою энергию.

**Sensors** — имеет ли юнит сенсоры для обнаружения ближайших замаскированных объектов.

**Sight** — дальность обзора (в клетках). От этого параметра зависит дальность обзора орудий юнита, что и определяет его предназначение (разведчикам без этого никак). Любители особо жарких схваток, как и поклонники ближнего боя, могут понизить обзор всех-всех отрядов, что не преминет сказаться на характере сражений.

**Storage** — количество единиц (юнитов, тибериума и т.д.), вмещающихся в объект. Если данный вид техники является транспортным, лишним будет чуть-чуть поднять этот параметр.

**Strength** — количество здоровья юнита.

**TargetLaser** — имеется ли лазерный прицел.

**Trainable** — способен ли юнит получить звание ветерана в процессе игры.

**TechLevel** — технический уровень, необходимый для постройки юнита. Не хотите до изнеможения заниматься строительством — ставьте его на минимум. Товарищи, мечтающие о службе в стройбате, вместе с будущими архитекторами, могут, наоборот, поставить здесь максимальное значение.

## Вооружение

**Ammo** — количество боезапаса, даваемого юниту между перезарядками (можно сделать его бесконечным, выбрав значение, равное -1). Если же вы хотите, чтобы все было "как в жизни", советую все-таки установить ограничения (кроме того, игра в этом случае станет более сложной и интересной).

**FireAngle** — угол запуска ракет (64 — горизонтально, 0 — вертикально). Для борьбы с наземными юнитами идеально подойдут горизонтально летящие снаряды, для воздушных — вертикальные.

**Primary** — основное оружие юнита.

**Secondary** — дополнительное оружие юнита.

**ElitePrimary** — основное оружие, которое вручается юниту при получении им звания ветерана.

**EliteSecondary** — дополнительное оружие, которым облагодетельствуют юнита при стяжении им звания ветерана.

**ROT** — скорость поворота корпуса или турели (если они есть). Некоторые виды техники отличаются медлительностью, в том числе и при стрельбе, что легко исправляется редактированием этого свойства. Главное здесь — не перестараться, наделав практически неподвижных юнитов: баланс — дело тонкое.

**Reload** — время перезарядки (аналогично предыдущему).

**Turret** — имеется ли у юнита турель (у пехоты ее быть не может).

**TurretSpins** — если есть турель, то поворачивается ли она.

## Защита

**Armor** — тип брони для объекта (none — нет брони, wood — дерево, light — легкая, heavy — тяжелая, concrete — очень крутая, есть еще несколько типов).

**Cloakable** — маскируется ли юнит. Хотите армию, состоящую из одних ниндзя, — ставьте всем отрядам "yes".

**CloakStop** — маскируется ли юнит во время остановки. Опять же, можно выставить "yes".

**Invisible** — невидимость отряда для врага. Позволяет создавать отличную разведывательную технику.

**LegalTarget** — является ли юнит боевой мишенью. Отряды, мишенями не являющиеся, как следствие, фактически неуязвимы.

**RadarVisible** — виден ли юнит для радара. Еще один параметр, полезный для создания разведывательных отрядов.

Далее идет блок параметров, отвечающих за иммунитет (невосприимчивость) отряда к различного рода повреждениям. Если вам захотелось необычных ощущений — создайте-ка себе (и сопернику) несколько практически неуязвимых юнитов.

**Immune** — есть ли у объекта иммунитет к повреждениям.

**ImmuneToRadiation** — есть ли у юнита иммунитет к радиации.

**ImmuneToVeins** — есть ли у объекта иммунитет против вражеских атак.

**TypeImmune** — есть ли иммунитет от атаки "своих".

## Звуковые эффекты

**CrushSound** — звук, который прозвучит при уничтожении объекта.

**VoiceSelect** — список звуков, воспроизводимых при выборе юнита.

**VoiceMove** — список звуков, воспроизводимых при получении приказа "двигаться".

**VoiceAttack** — список звуков, воспроизводимых при получении приказа "атака".



**VoiceDie** — список звуков, воспроизводимых при уничтожении юнита.

**VoiceFeedback** — список звуков, воспроизводимых при ранении юнита.

### Пехота

**Agent** — обладает ли юнит шпионскими способностями. Таким воинам не мешает выставить невидимость и прочие "шпионские" характеристики (см. выше).

**Fearless** — смелость пехотинца. Храбрые бойцы обычно сражаются до последнего и никогда не отступают, поэтому есть смысл иметь в своей армии несколько таких отрядов.

**VoiceComment** — список голосовых комментариев.

**C4** — наличие взрывчатки, используемой для подрыва зданий.

**Cyborg** — является ли юнит киборгом (обычным людям это ни к чему).

**Fraidycat** — податливость юнита панике. Могу сказать лишь одно — такие солдаты нам ни к чему. Хотя, весело наблюдать, как солдаты разбегаются после первого же выстрела.

**TiberiumProof** — имеется ли у пехотинца иммунитет к тибериуму и его газам.

**Infiltrate** — может ли юнит пробраться в здание как шпион или вор.

**Civilian** — отношение пехотинца к мирным жителям (считает ли он их врагами).

**FemaleVoice** — если поставить здесь "yes", юнит станет говорить женским голосом.

**Engineer** — имеет ли отряд способности к ремонту и захвату зданий.

**Disguised** — еще один "шпионский" параметр, отвечающий за способность юнита к маскировке под вражеского подданного.

**Agent** — является ли солдат нашим агентом (такие воины способны "переманивать" на нашу сторону вражеские сооружения).

**Thief** — может ли юнит украсть деньги из здания при проникновении в него.

**VehicleThief** — пехотинец с этим параметром способен угнать транспортное средство, просто приблизившись к нему.

### Подвижные юниты

**MoveToShroud** — разрешено ли юниту перемещаться в закрытую территорию.

**Dock** — имеется ли сооружение для этого юнита (например, площадка для вертолета).

**TiberiumHeal** — воины с такой характеристикой способны лечиться, находясь на территории, покрытой тибериумом.

**Passengers** — количество пассажиров, которое юнит может взять на борт.

**Speed** — скорость движения отряда.

**ManualReload** — самостоятельное пополнение боезапаса (без помощи вспомогательных сооружений). Весьма полезная штука, надо сказать.

**WalkRate** — скорость анимации при движении юнита. Если выставить здесь очень

большое число, перемещение отряда будет выглядеть довольно забавно (особенно интересно смотрятся быстрошагающие пехотинцы).

### Объекты, передвигающиеся по земле

**CrateGoodie** — может ли отряд пройти мимо ящика с сюрпризом (в сетевой игре).

**Crushable** — если поставить здесь "yes", юнита можно будет раздавить какой-либо тяжелой техникой. Любители острых ощущений могут попробовать установить такие параметры своей и вражеской технике.

**Crusher** — характеристика, противоположная предыдущей. Отвечает за возможность техники давить пехоту.

**NoMovingFire** — останавливается ли юнит перед стрельбой.

**DeployToFire** — необходимо ли технике развернуться перед тем, как начать пальбу (в этом случае юнит остановится, приготовится к выстрелу и лишь после этого начнет атаку). Понятно, что эти действия изрядно "тормозят" игру.

**Deployer** — разворачивается ли юнит перед действиями (аналогично предыдущему).

**Harvester** — так называемые "правила харвестера" (как известно, харвестеры, в отличие от прочей техники, можно сделать неуязвимыми, выставив соответствующую опцию в сетевой игре).

**IsTilter** — застревает ли юнит при движении через неровности — склоны и ущелья.

**CarriesCrate** — определяет, остаются ли на земле после уничтожения отряда найденные им бонусы.

### Воздушные юниты

**Carryall** — разрешает юнитам переносить наземные средства передвижения.

**Landable** — способность к приземлению на любом участке карты. Иначе придется вам всюду посадочные площадки строить.

**PitchSpeed** — скорость разгона юнита после вертикального взлета.

**PitchAngle, RollAngle** — углы взлета и поворота соответственно. Видели пьяных летчиков? Поменяйте эти параметры на совершенно несоответствующие им цифры — увидите.

### Сооружения

**Adjacent** — расстояние, в пределах которого можно построить другое здание.

**Barrel** — позволяет сделать большой взрыв в случае уничтожения сооружения. Очень любопытная штука — представляете, каково лишиться половины базы после одного-единственного взрыва?

**Capturable** — здания с этим параметром можно без проблем захватывать. Попробуйте присвоить/убрать всем постройкам такие значения — это может серьезно разнообразить игру.

**DockUnload** — если юнит попадет в здание, сможет ли он из него выйти?

**FreeUnit** — бесплатный юнит, выдаваемый со зданием (например, харвестер с заводом).

**Power** — выработка сооружением энергии (положительное значение — энергия добавляется, отрицательное — отнимается).

**Powered** — потребность в электроэнергии для нормального функционирования.

**Radar** — постройки с таким параметром подойдут в качестве радара (экономя деньги на строительстве оного).

**Repairable** — пригодность к ремонту. Некоторые здания не чинятся в принципе, что ликвидируется изменением этого значения.

**UnitReload** — сооружения данного типа восполняют боезапас юнита, оказавшегося в их пределах.

**UnitRepair** — способность здания к ремонту оказавшейся там техники.

**Unsellable** — здания с этим параметром не подлежат продаже.

**WaterBound** — поставив здесь "yes", постройка будет функционировать только на воде.

**Upgrades** — Количество апгрейдов, производимых над сооружением.

**CloakGenerator** — Способность маскировать окружающие объекты (очень полезная штучка).

**LightIntensity** — здание освещает территорию вокруг себя (в клетках).

**LightVisibility** — расстояние, на котором виден источник света.

**InvisibleInGame** — невидимость постройки.

**PowersUpToLevel** — количество апгрейдов для данного здания. (-1 — невозможность апгрейда, положительное число — доступен специальный апгрейд).

**PlaceAnywhere** — возможность возводить сооружения в любой точке карты (невзирая на возможные препятствия).

### Цветовые составляющие источника освещения

**LightRedTint** — плотность красной составляющей данного источника света.

**LightGreenTint** — плотность зеленой составляющей источника.

**LightBlueTint** — плотность синей составляющей источника.

### Оружие

Найдем строку **Weapon Statistics**. Там содержатся настройки оружия.

**Anim** — вид анимации выстрела.

**Bright** — определяет, будет ли вспышка света при взрыве снаряда (особенно полезно в темных участках карты).

**Camera** — возможность видеть территорию вокруг места прицеливания.

**Damage** — повреждения, наносимые каждым выстрелом.





**IonSensitive** — чувствительность к помехам (прекращается ли действие во время ионного шторма).

**Lobber** — определение траектории полета снаряда (в данном случае — кривая траектория в виде дуги).

**ROF** — задержка между выстрелами (от 15 до 1 секунды).

**Range** — максимальная дальность полета снаряда в клетках.

**MinimumRange** — минимальное расстояние выстрела.

**Report** — список звуков, воспроизводимых при выстрелах.

**Speed** — скорость снаряда (100 — максимум).

**Supress** — избирательность действия оружия (если поблизости есть наши здания, огонь отменяется).

**TurboBoost** — ускорение полета снаряда при стрельбе по летающим объектам.

**UseFireParticles** — параметр отвечает за выброс оружием огня (увеличивает общую площадь поражения).

**Warhead** — присоединяет к снаряду боеголовку.

## Снаряды

После комментария **Projectile Statistics** идет описание снарядов.

**AA** — возможность поражения воздушных мишеней.

**AG** — возможность поражения наземных объектов.

**AS** — действие выстрела на подводные юниты.

**Acceleration** — ускорение полета снаряда.

**Airburst** — склонность к промазыванию. Довольно забавно участвовать в схватках, все участники которых страдают явным косоглазием.

**Arm** — задержка в руках. Вероятно, касается ручных гранат.

**Bouncy** — разлетаются ли осколки при взрыве снаряда.

**Cluster** — номер взрывчатки, приделанной к снаряду.

**Color** — специальная цветовая схема для снаряда.

**Degenerates** — снижается ли точность снаряда в процессе его полета до цели.

**Elasticity** — возможность рикошета снаряда.

**High** — высота выстрела (может ли снаряд пролететь над стеной).

**Image** — изображение, используемое во время выстрела.

**Inaccurate** — неточность поражения выстрелом.

**Inviso** — отвечает за невидимость снаряда во время его полета.

**Parachuted** — потребность в парашюте (при сбрасывании с самолета — касается только авиабомб).

**Proximity** — такие бомбочки могут взорваться, не долетев до мишени.

**ROT** — угол поворота. Можно добиться смешных последствий, меняя этот параметр. Представьте, стреляет человек во вражеский самолет, а попадает... в свою постройку.

**Ranged** — может ли у снаряда кончиться топливо (например, в ракетах).

**Shadow** — тень, отбрасываемая снарядом.

**VeryHigh** — способность к полету на экстремально большой высоте (удобно для различного рода ракет).

## Боеголовки

После комментария **Warhead Characteristics** находятся характеристики боеголовок.

**Spread** — радиус поражения.

**Wall** — возможность разрушения капитальной стены.

**Wood** — возможность разрушения деревянной брони.

**Fire** — тепловая волна (кроме того, способность растапливать лед).

**Radiation** — радиоактивность снаряда.

**Tiberium** — действие боеголовки на поля тибериума (может ли она их разрушить). Тактика атак на тибериумные поля может стать ключевой в мультиплеерных баталиях: представляете, каково это, когда игроки строят оборону вокруг прилегающих полей инопланетной травки и активно атакуют вражеские поля, стремясь лишить противника ресурсов? Изменением одного-единственного параметра можно ввести уникальный элемент геймплея.

**Sparky** — остается ли пламя после взрыва снаряда (это увеличивает площадь поражения). Как раз к предыдущему параметру.

**Conventional** — сила воздействия на воду (вызывает ли попадание всплеск).

**Rocker** — если поставить здесь "yes", действие боеголовки также затронет и ближайшие к месту взрыва отряды (еще большее увеличение площади поражения).

**AnimList** — вид анимации взрыва.

**Verses** — воздействие взрыва на броню.

**InfDeath** — какой смертью умрет пехота при воздействии боеголовки (0 — просто умрут, 1 — умрут, крутясь в вихре, 2 — взорвутся, 3 — отлетят в сторону, 4 — сгорят, 5 — умрут от электрошока, 6 — взорвутся, как голова Юрия, 7 — позеленеют и умрут от радиации). Как видите, выбор весьма достойный и порадует даже самого законченного маньяка.

**Deform** — процент повреждения земной поверхности при взрыве.

**Particle** — используется ли эффект разлета осколков.

**ProneDamage** — урон, причиняемый пехоте.

**Bright** — определяет, вызывает ли боеголовка световой эффект. Это относится к патронам тех орудий, для которых установлено свойство "Bright" (см. выше).

## Спецвооружение

После комментария **Special Weapon types** идет описание специальных видов вооружения.

**IsPowered** — зависимость орудия от электроэнергии (может ли оно потерять боеспособность при нехватке энергии).

**RechargeTime** — время перезарядки оружия (в минутах).

**RechargeVoice** — звук, воспроизводимый, когда орудие заряжено и готово к бою.

**ChargingVoice** — звук, воспроизводимый, когда оружие начинает заряжаться.

**SuspendVoice** — звук, воспроизводимый, когда оружие перезарезается.

## Параметры ландшафта

После комментария **Land Characteristics** указываются параметры ландшафта, от которых зависят способности передвижения юнитов по данной территории, а также возможности строительства на ней. Вот обозначения этих свойств:

**Float** — снижение скорости флота.

**Foot** — снижение скорости пехоты.

**Track** — снижение скорости тяжелых гусеничных машин.

**Wheel** — снижение скорости колесных средств передвижения.

**Hover** — снижение скорости летающих над поверхностью средств.

**Amphibious** — снижение скорости машин-амфибий.

**Buildable** — могут ли здания быть построены на данной территории.

В большинстве ситуаций для включения описанных нами эффектов необходимо поставить после приведенного слова "yes", для отключения — "no". Скажем, для того, чтобы сделать объект невидимым, достаточно добавить к его описанию строчку "Invisible=yes".

## Баланс — дело тонкое!

Приведенной в статье информации хватит даже на создание вполне играбельной модификации, так что — немедленно принимайтесь за дело! Успешного вам редактирования. Только не забывайте, что баланс — дело тонкое. Вносите изменения с умом!

P.S.: Чтобы при переустановке игры ваши труды не пропали почем зря, сохраните модифицированный файл **rules.ini** в отдельном каталоге. Если вы сотворили что-то совсем необычное, этот файл можно раздавать своим друзьям или поместить на одном из фанатских сайтов в Сети. *А еще лучше... пришлите его нам, и мы поместим его на компакт одного из ближайших номеров. Авторство, разумеется, будет указано (к письму не забудьте приложить скрин вашей карты). Предложение совершенно серьезное. Почему бы не сделать так, чтобы другие тоже узнали о вашей гениальности?!* ■



# ДРАКУЛА 2

Если вы любите **фильмы ужасов** и **сильные ощущения**, то эта игра для вас!

В ее основе лежит фантастическая история воскрешения Принца тьмы.

Вы, Джонатан, не можете позволить темным силам захватить в свои смертельные объятия жену Мину и дать дьявольской силе распространиться по всей Земле.

Место и время действия: от Англии до Трансильвании, 1905 год, 4 мира, 3D-реальность, которых захватывает с самого начала и держит вас в напряжении до самого конца игры. Вам придется проявить смекалку для изучения окружившего вас мира вампиров, **жаждущих вашей крови**.

Сопоставляя различные события и собирая информацию о характерах действующих персонажей, вы сможете создать такое мощное оружие, как **СОВ (Система Обнаружения Вампиров)**. Только тогда удастся очистить Землю от нечисти!

**Битва только начинается!**

Игра настолько реальна, что **холодок страха пробегает по спине**. Подробно проработанные трехмерные объекты и высококлассный звук создают **полное ощущение реальности** событий, в которых вы участвуете.

## Основные характеристики

- более 25 часов игрового времени
- более 10 вампиров, с которыми вам придется сражаться
- более 100 объектов, которые надо собрать
- 4 мира, созданные в трехмерной графике, от Англии до Трансильвании
- 20 персонажей, созданных в трехмерной графике.
- 30 минут диалогов
- 130 анимаций

index

**РУССБИТ-М**  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;

e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)







# Стандартные КОДЫ

Святослав Торик  
torick@igromania.ru

## Battle Isle 4 — The Andosia War

Alt+E — здоровье вражеских подразделений становится равным 1.

Alt+Y — флаги всех событий — покрыты.

Alt+U — первое задание во всех академиях — выполнено.

Alt+I — включить видимость всех юнитов.

Alt+J — включить/отключить Fake Times.

Alt+F — включить все кнопки и мышь.

Alt+M — выиграть миссию.

## Blair Witch Project 3: Elly Kedward

Жмите F10 и вводите нижеследующие читы:

godgames — режим бога.

giveall — все оружие.

## Earth 2150: The Moon Project (Дети Селены)

Вводите коды прямо во время игры:

Cheater 1 — активирует режим кодов.

MyBrainsFaster 1 — быстрое изобретение технологий.

Limit\_Up # — повышает лимит подразделений до #.

MoneyForNothing # — повышает количество денег до #.

## Freedom: First Resistance

В файле action.cfg пропишите:

"bind tilde console" — это активирует консоль, которую можно будет вызвать тильдой в игре.

В командной строке вводите коды:

toggleai — вражеский AI включен/выключен.

toggledoors — все двери открыты.

toggledamage — включает возможность нанесения урона всем персонажам.

badguysarelousyshots.01 — враги менее аккуратны.

toggledetection — враги не могут обнаружить вас.

gimme x — дается предмет x.

Предметы:

allergen grenades; catteni blaster; catteni blaster ammo; catteni pistol; catteni pistol ammo; rifle; rifle ammo; toolkit.

## Giants: Citizen Kabuto

Pleasehealme — полное здоровье.

Mapshowitall — открыть карту.

Gimmegifts — открывает "fully stacked store where you are".

Allmissionsaregoodtogo — доступ ко всем уровням.

Basegoveryfast — быстрая отстройка базы.

Basepopulate — популяция базы.

Basefillerup — дает энергию базе.

Ineedspells — бесконечная мана.

Itsmyparty — вечеринка — классная штука!

Показывать статистику кадров в секунду:

Нажмите T или Y и введите fr, чтобы увидеть статистику по кадрам в секунду.

## Gunman Chronicles

Пропишите в ярлыке параметры: -dev -console -game rewolf (то есть чтобы получилось "c:\gunman\gunman.exe" -dev -console -game rewolf). Теперь можете пользоваться читы:

/god — режим бога.

/noclip — прохождение сквозь стены.

/impulse 101 — все оружие и боеприпасы.

/map X — перейти на карту X.

/give X — получить предмет X

Предметы:

weapon_fists;	weapon_gausspistol;
weapon_shotgun;	weapon_minigun;
weapon_beamgun;	weapon_dml;
weapon_SPchemicalgun;	ammo_gaussclip;
ammo_buckshot;	ammo_minigunClip;
ammo_beamgunclip;	ammo_dmlclip;
ammo_chemical;	item_healthkit;
player_armor;	vehicle_tank;

Карты:

takeoff; rusted; meltdown; highnoon; frontier; cinematic1; cinematic2; cinematic3; cinematic4; city1a; city1b; city2a; city2b; city3a; city3b; end1; end2; mayan0a; mayan0b; mayan1; mayan3a; mayan4; mayan6; mayan8; rebar0a; rebar0b; rebar2a; rebar2b; rebar2c; rebar2d; rebar2e; rebar2f; rebar2g; rebar2h; rebar2i; rebar2j; rebar2k; rebar2l; rebar3b; rebar3d; rebar3e; rust1; rust2a; rust2b; rust3a; rust4a; rust4b; rust4c; rust5a; rust6a; rust6b; rust6c; rust6d; rust7a; rust7b; rust7c; rust7d; rust7e; rust8a; rust9a; west1; west2; west3a; west3b; west4a; west4b; west5b; west6a; west6b; west6c; west6d; west6e.

## Hitman: Codename 47

Откройте файл Hitman.ini, что в директории игры. Добавьте туда линию enableconsole 1. Во время игры просто нажмите тильду (~) и введите любой из кодов:

god 1 — режим бога.

giveall — все оружие с максимальным боезапасом и куча предметов.

infammo — бесконечный боезапас.

invisible 1 — невидимость.

Два оружия в руке:

Этот трюк не очень сложный, но делать его долго.

1. Убедитесь, что у вас есть Beretta 92 в инвентаре.

2. Выберите оружие №2 и сбросьте его на пол. Лучше всего, чтобы оно было полностью заряжено.

3. Вытащите Беретту и поднимите пушку, которую вы сбросили.

4. Если она не слишком тяжелая, у вас будет по стволу в каждой руке.

## Корсары (Sea Dogs)

Будучи в открытом море, нажмите Ctrl+Z и введите любой из кодов:

have live — отремонтированный корабль, команда заполнена.

expu mne — дополнительная экспа.

deneg day — дает денег, как ни странно.

get me magic — увеличенный урон от пушек.

make screen shots — нулевой урон от пушек.

now i flying — двигает камеру по нажатию CTRL+F.

fire from camera — стрельба из камеры по нажатию "0" на правой цифровой клавиатуре.

teleport — телепортирует корабль в точку, куда смотрит камера, по нажатию CTRL+L.

## Serious Sam (Test 2)

В основном меню (там, где выбирается Single Player, Demo и так далее) нажмите тильду (~) и вводите коды.

Чтобы изменить уровень нанесения урона врагами, нужно ввести следующее:

gam\_afDamageStrength[уровень]

=[значение]

Уровень: 0 = Easy; 1 = Normal; 2 = Hard; 3 = Serious.

Значение: 0.0 = нет урона; 1.0 = нормальный урон; 2.0 = двойной урон.

Например, уровень Easy, при котором урон вам не наносится:



gam\_afDamageStrength[0]=0

Повышаем количество боезапаса:

gam\_afAmmoQuantity[уровень]=bколичество]

Уровень — тот же, что и в случае с уроном врагов.

Количество: 0.0 = нет боеприпасов; 1.0 = нормальное количество; 2.0 = двойное количество.

Например, уровень сложности Easy — двойное количество боезапаса:

gam\_afAmmoQuantity[0]=2.0

Меняем скорость передвижения врагов:

gam\_afEnemyMovementSpeed[уровень]=[скоростьb

Уровень — тот же.

Скорость: 0.0 = не двигаются; 1.0 = нормально двигаются; 2.0 = очень быстро двигаются.

Например, на уровне сложности Easy враги двигаются с запредельной скоростью:

gam\_afEnemyMovementSpeed[0]=3.0

Скорость атаки врагов высчитывается по формуле:

gam\_afEnemyAttackSpeed[уровень]=[значение]

Уровень — тот же.

Значение: 0.0 = не двигаются; 1.0 = нормальная скорость; 2.0 = очень быстрая скорость.

## Шестнадцатиричные КОДЫ

Роман AKA Docent  
romanakadocent@mail.ru

Подробную инструкцию по работе с программой игрового взлома Magic Trainer Creator читайте на компакт в разделе "Инструкции".

### Collin McRae Rally 2

Запускаемый файл cmr2.exe.

Единицы, тратящиеся на починку и апгрейд (оба адреса использовать одновременно) — 82AB96 (FF) и 82B1FA (FF). Это дает 2790 единиц.



### Delta Force Land Warrior

Запускаемый файл dflw.exe.

Все оружие можно заморозить, причем для этого достаточно поставить значение FF (256):

1-й автомат — 716AA4 (FF FF FF); 2-й автомат — 716ACC (FF FF FF) + подствольный гранатомет — 716AD0 (FF FF FF); 3-й автомат — 716AA4 (FF FF FF); гранатомет — 716AF0 (FF FF FF); гранаты — 716AF4 (FF FF FF).



### IGI Project

Запускаемый файл igi.exe. Игра использует динамическую память — адреса часто меняются и могут отличаться.

Пистолет — 5397594 (FF FF FF); Узи — 5397594 (FF FF FF); АК-47 — 53975A0 (FF FF FF); шотган — 5397570 (FF FF FF); снайперская винтовка — 53975AC (FF FF FF); аптечка — 53975B8 (FF FF FF).



### No One Lives Forever

Запускаемый файл — littech.exe. Патроны — 18037F0 (FF); броня — 17EADCC (FF); жизнь — 17EADC8 (FF).



### The Mummy

Запускаемый файл mummyрс.exe.

Жизнь — 498CB0 (FF); патроны для пистолета — 49FA22 (FF); взрывающиеся шары — 49FA32 (FF); динамит — 49FA2E (FF).



### Tomb Raider Chronicles

Запускаемый файл — pctomb5.exe. В этой игре динамическая память (так что на некоторых машинах может и не сработать; у нас в редакции все пошло на трех машинах, но ручаться все равно нельзя). Здоровье — 2C19BEA (E8).



### Противостояние III

Конкретных адресов по этой игре не привожу, так как они индивидуальны для каждого юнита и непостоянны. Просто сообщая, что любому юниту можно без проблем сделать бессмертие и неограниченный боезапас, используя МТС. Вот только каждый раз при запуске игры придется искать адрес заново.

### Resident Evil 3

Запускаемый файл residentevil3.exe. В этой игре можно создать любой предмет и задать ему ограниченный или неограниченный ресурс. Для предметов существует 10 слотов (т.е. одновременно можно нести только 10 предметов). Все эти слоты располагаются начиная с адреса A622A4 и заканчивая адресом A622CA. Данный промежуток, соответственно, состоит из 40 ячеек (XX). Это значит, что на каждый предмет (слот) отведено по 4 ячейки. Следовательно, каждый слот



имеет вид: 11 22 33 44, где 11 — это номер предмета (см. ниже); 22 и 33 — количество предмета, которое может иметь вид 01 00, если предмет не имеет расходуемых ресурсов (например, нож), FF FF — если предмет имеет бесконечный ресурс (хорошо подходит для установки бесконечного боезапаса), или число — если расходуемый ресурс ограничен (например, патроны). И последняя ячейка, 44, всегда 00, видимо, нужна для отделения слотов. Итак, если, например, у нас в первом слоте (адрес A622A4) есть пистолет (номер которого 03) с неограниченным боезапасом (FF FF), то это будет выглядеть следующим образом: A622A4 (03 FF FF 00).

Будьте осторожны при использовании некоторых предметов, в особенности тех, которые получаются при смешении нескольких объектов, — иногда при создании их игра может повиснуть или сглючить.

#### Адреса слотов

1 — A622A4; 2 — A622A8; 3 — A622AC;  
4 — A622B0; 5 — A622B4; 6 — A622B8;  
7 — A622BC; 8 — A622C0; 9 — A622C4;  
10 — A622C8.

#### Номера предметов

##### Оружие:

Knife — 01; Merc's Gun 9mm — 02;  
Hand Gun — 03; Shotgun — 04;  
Magnum — 05; Grenade Launcher — 06;  
Rocket Launcher — 0A; Gatling Gun — 0B;  
Mine Thrower — 0C; Eagle 60 — 0D;  
Assault Rifle — 0F; Western Custom — 10;  
SigproE — 11; M92F — 12;  
Benelli M35E — 13; MThrowerE — 14.

##### Боеприпасы:

Hand Gun Bullets — 15; Magnum Bullets — 16;  
Shotgun Bullets — 17; Grenade Rounds — 18;  
Flame Rounds — 19; Acid Rounds — 1A;  
Freeze Rounds — 1B; MT Rounds — 1C;  
AR Rounds — 1D; HG RoundsE — 1E;  
SGShelle — 1F.

Предметы, восстанавливающие здоровье:  
First Aid Spray — 20; Green Plant — 21;  
Blue Plant — 22; Red Plant — 23;  
Mix Plant — 24; First Aid Box — 2A.

##### Прочие предметы:

Square Crank — 2B; Red Coin — 2C;  
Blue Coin — 2D; Yellow Coin — 2E;  
S.T.A.R.S Card — 2F; Giga Oil — 30;  
Battery — 31; Fire Hook — 32;  
Power Cable — 33; Fuse — 34;  
Fire Hose — 35; Oil Additive — 36;  
Card Case — 37; S.T.A.R.S Card — 38;  
Machine Oil — 39; Mixed Oil — 3A;  
Chain — 3B; Wrench — 3C; Iron Pipe — 3D;  
Pipe — 3E; Fire Hose — 3F;  
Tape Recorder — 40; Lighter Oil — 41;  
Lighter Empty — 42; Lighter — 43;  
Emerald — 44; Sapphire — 45;  
Amber Ball — 46; Obsidian Ball — 47;

Crystal Ball — 48; Remote Control Empty — 49;  
Remote Control — 4A;  
Remote Control Battery — 4B;  
Gold Gear — 4D; Chronos Gear — 4E;  
Bronze Book — 4F; Bronze Compass — 50;  
Vaccine Medium — 51; Vaccine Base — 52;  
Vaccine — 55; Medium Base — 58;  
Eagle Parts A — 59; Eagle Parts B — 5A;  
M37 Parts A — 5B; M37 Parts B — 5C;  
Chronos Chain — 5E; Rusted Crank — 5F;  
Card Key — 60; Gun Powder A — 61;  
Gun Powder B — 62; Gun Powder C — 63;  
Gun Powder AA — 64; Gun Powder BB — 65;  
Gun Powder AC — 66; Gun Powder BC — 67;  
Gun Powder CC — 68;  
Gun Powder AAA — 69;  
Gun Powder AAB — 6A;  
Gun Powder BBA — 6B;  
Gun Powder BBB — 6C;  
Gun Powder CCC — 6D; Inf. Bullets — 6E;  
Water Sample — 6F; System Disk — 70;  
Dummy Key — 71; Lockpick — 72;  
Backdoor Key — 73; Sickroom Key — 74;  
Emblem Key — 75; Keys — 76;  
Clock T. Key — 77; Chronos Key — 79;  
Park Key 1 — 7B; Park Key 2 — 7C;  
Park Key 3 — 7D; Facility Key 1 — 7E;  
Facility Key 2 — 7F; Boutique Key — 80;  
Ink Ribbon — 81; Reloading Tool — 82;  
Game Inst. A — 83; Game Inst. B — 84;  
Game Instructions A — 85;  
Dario's Memo — 86; Merc's Diary — 87;  
Business Fax — 88; Marvins Report — 89;  
David's Memo — 8A; City Guide — 8B;  
Reporter's Memo — 8C;  
Operation Instruction — 8D;  
Merc's Pocketbook — 8E;  
Art Picture Postcard — 8F;  
Supervisor's Report — 90;  
Written Order — 91; Director's Diary — 92;  
Manager's Diary — 93; Security Manual — 94;  
Mechanic's Memo — 95;  
Fax From Kendo — 96; Manager's Report — 97;  
Med Instr. Manual — 98;  
Fax from the H. G. — 99;  
Incinerator Manual — 9A; Photo A — 9B;  
Photo B — 9C; Photo C — 9D; Photo E — 9E;  
Photo D — 9F; Clock Tower Postcard — A0;  
Game Instructions B — A1;

Classified Photo File — A2; Jill's Diary — A3;  
Uptown Map — A4; Downtown Map — A5;  
Clock Tower Map — A6; Park Map — A7;  
Dead Factory Map — A8;  
Police Station Map — A9; Hospital Map — AA;  
Backdoor Key — B0; Stars Key — B2;  
Empty Lighter — B3; Sapphire — B4;  
Emerald — B5; Rust Hex Crank — B6;  
Graveyard Key — B7; Book of Wisdom — BB;  
Future Compass — BC; Square Crank — BD;  
Bezel Key BE; Winder Key — BF;  
Maingate Key — C0; Reargate Key — C1;  
Launcher — C2; RK Key — C8.

## Игровые ресурсы

Роман AKA Docent  
romanakadocent@mail.ru

### Civilization: Call To Power 2

<Каталог игры> \ctp2\_data \default\aida-  
ta\\*.txt — скрипты; <каталог игры>  
\ctp2\_data\default\gamedata\\*.txt — скрипты с  
параметрами объектов; <каталог игры>  
\ctp2\_data\default \graphics\<подкатало-  
ги>\\*.tga (\*.tif) — графические элементы; <ката-  
лог игры> \ctp2\_data \default\videos\\*.avi —  
мультики; <каталог игры> \scenarios \<название  
сценария> \scen0000 \gamedata\aida\\*.txt и  
<каталог игры> \scenarios\<название сцена-  
рия> \scen0000\gamedata\gamedata\\*.txt —  
еще кучка скриптов, аналогичных предыдущим.

А теперь, если вы устали ждать, пока построится очередная юнит, или у вас не хватает денег на его постройку, то можете решить обе эти проблемы одновременно. Открываем по пути <каталог игры>\ctp2\_data \default\gamedata\ следующие файлы:

advance.txt, в котором ищем строки cost= и изменяем значение после равенства на 0;

buildings.txt — ищем строки ProductionCost= и также изменяем все значения на 0;

units.txt — ищем ShieldCost= и изменяем на 0;





wonder.txt — ищем ProductionCost= и изменяем на 0.

С остальными скриптами и значениями можете поэкспериментировать самостоятельно. Но учтите: все параметры действуют и на юнитов противника.

### Colin McRae Rally 2

<Каталог игры> \countryspecific \Europe\\*.bik; <каталог игры> \frontend \videos\\*.bik — видео.

### No One Lives Forever

<Каталог игры> \movies\\*.bik — мультики.

### The Mummy

<Каталог игры> \art\\*.bmp — шрифты; <каталог игры> \art\hud\\*.bmp — элементы игры; <каталог игры> \art\images\\*.bmp — заставки и еще шрифты; <каталог игры> \art\part\\*.bmp — прочие графические элементы; <каталог игры> \levels\<название уровня> \bmps\\*.bmp — графические элементы уровней; <каталог игры> \fmv\\*.bik — мультики; <каталог игры> \art\sounds\\*.wav — звуки.

### Tomb Raider Chronicles

Audio\\*.wav — звуки; Movie\\*.bik — мультики. Все это находится на CD и при полной установке на хард не копируется.

## Антиквариат

Роман AKA Docent  
romanakadocent@mail.ru

### Duke Nukem 3D

<Каталог игры> \duke3d.grp — в этом уе-систом файле находятся все ресурсы игры, то есть уровни, графика, музыка и скрипты. Этот файл может быть и с другим именем, но обязательно с расширением .grp. Для его распаковки к большинству версий игры приложена специальная утилита. Она состоит из двух за-пускаемых файлов: kgroup.exe и kextract.exe. Чтобы распаковать или запаковать файл ре-

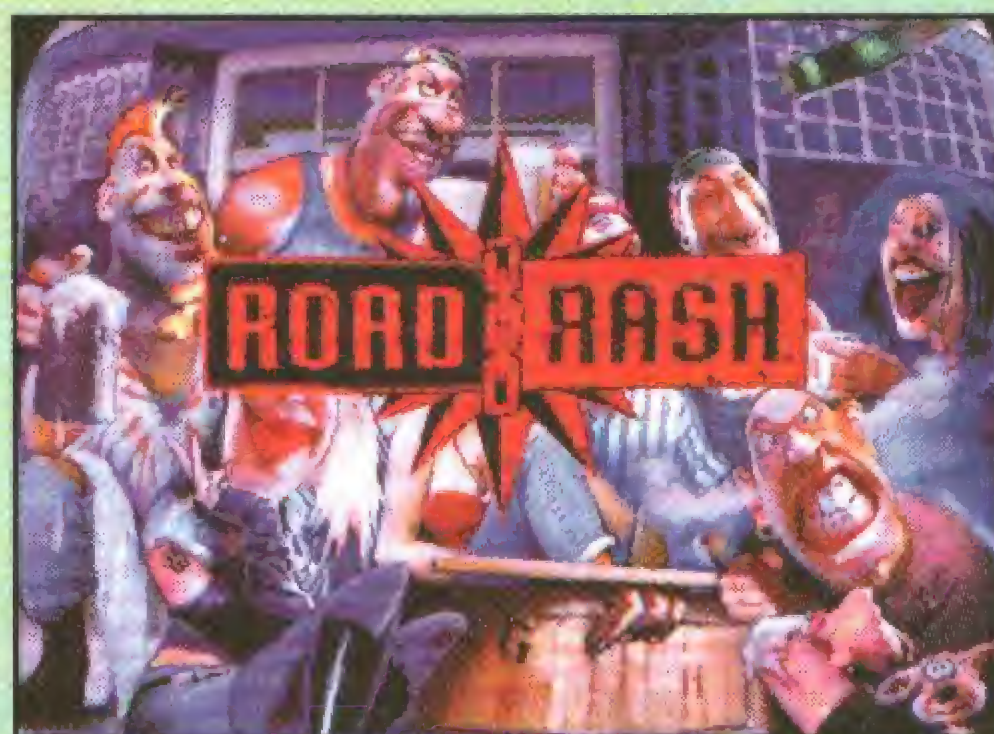


сурсов, используйте следующие команды: для распаковки — kextract duke3d.grp \*.\*; и для запаковки — kgroup duke3d.grp [файлы, которые нужно запаковать]. Для работы с файлом его лучше списать вместе с утилитами в отдельный каталог и перед очередной сборкой этого файла сделать резервную копию исходного.

Для редактирования или создания уровней используйте прилагаемую к некоторым версиям утилиту build.exe. Работать со звуком и графикой лучше в обычных музыкальных и графических редакторах. Для импорта/экспорта графики прилагается утилита editart.exe. Ее надо запускать в каталоге, куда вы разархивировали grp-файл.

### Road Rush

Запускаемый файл — Rashme.exe. Деньги — 4B8A18 (FF FF FF). <Каталог игры> \audio\effects\\*.wav — звуки из игры; <каталог игры> \images\\*.rri, а также во всех подкаталогах файлы с расширением rri содержат за-



ставки и картинки из игры, которые можно открыть в различных графических редакторах, например, Photoshop.

### Warcraft

В Warcraft удачно редактируются save-файлы. Запускаем игру, запоминаем, сколько у нас дерева и золота, сохраняемся. Выходим и в корневом каталоге игры наблюдаем файлы с расширением .sav. Номера у файлов соответствуют слотам, в которые мы сохраняем игру.

Например, вы сохранились в первый слот, значит, имя файла будет save1.sav. Открываем этот файл в hex-редакторе. Переводим текущее значение, с которым мы сохранялись, в шестнадцатичную систему счисления и ищем это значение в файле. Причем значение может выглядеть несколько иначе, чем на калькуляторе. Например, для 700 единиц это BC 02 (а не 2BC, как показывает калькулятор). Изменяем значение, например, на FF FF, что соответствует 65535. Далее сохраняем изменения, грузимся в игру и получаем множество ресурсов.

## Игровая акселерация

Евгений Марченков  
aka lammAr

**Наверное, всем в свое время хотелось, чтобы некоторые игры шли быстрее. Представляете себе Quake III, который бы бегал на первом Pentium?.. Вы скажете, что это нереально, а я докажу, что это вполне возможно. Вопрос только в том, готовы ли вы ради производительности игры пожертвовать ее красотой/звуком. Если ответ — да, то смело читайте дальше.**

### Diablo II

Главная причина, по которой D2 тормозит, это недостаток памяти. Чем больше памяти, тем меньше тормозов. Имея Р 233 и 128 RAM, можно играть практически без тормозов. Но что делать, если памяти всего 32 Mb!.. Следующий прием был испытан на машинах именно с таким объемом оперативки. И на всех машинах было замечен существенный прирост в скорости игры.

Перед тем, как включать компьютер, выньте (!) свою звуковую карту. И вы почувствуете, насколько быстрее стала игра. Причина ускорения кроется в том, что все игровые звуки загружаются в память — независимо от того, включен или выключен звук в самой игре. Если же звуковая карта отсутствует, то Diablo II их просто не грузит, в результате чего освобождается вся память, выделяемая под звук, плюс с CPU снимается задача обработки звукового ряда.

### Quake III

Quake III считается одной из лучших сетевых игр на сегодняшний день. Во многом благодаря графике. Но за графику приходится платить высокими системными требованиями. А ведь так хочется поиграть дома с другом по модему, а не в клубе! Уберем текстуры окружающего пространства. Для этого надо переименовать файл PAK0.PK3 в файл PAK0.ZIP. Теперь с помощью программы ZIPFolders можно этот файл рассматривать как папку. В этой папке есть папка TEXTURES. Ее нужно удалить/перенести в любую другую папку. После этого нужно переименовать PAK0.ZIP обратно в b. Можно запускать игру. Желательно при этом, чтобы игра не обращалась к компакт. ■



## РУБРИКА «САМОПАЛ». ВВЕДЕНИЕ

Рискну предположить, у вас не раз появлялась мысль о создании собственной игры. И вы успешно изгоняли ее прочь, твердя себе, что игроделанье — это многотрудно и совершенно нереально для обычного простого человека, каковым вы являетесь. Вы отрезвляли себя доводами, что тут необходимы огромнейшие познания в программировании, трехмерном моделировании и еще многом прочем, о чем и подумать страшно. Да что там программирование! — понять бы, с какого конца вообще приниматься! Как начать делать свою игру? С чего начать? Если программировать — то на чем? Нужна графика — а кто ее рисовать будет и в каком вообще виде ее рисовать? Не в Paint же! «Нет, создание игр — это не про меня...» — уверяли вы себя и принимались с ожесточением терзать мышь и клавиатуру, проходя очередную игру, сделанную другими...

Реально способная что-то сделать команда состоит в основе своей из трех-четырех человек. Для сравнения: первый Heroes of Might and Magic делало четверо, второй — те же четверо плюс двое вспомогательных. Это, конечно, в большей

степени исключение, но тем не менее ядро команды — почти всегда не больше пяти-шести. Остальных находят и привлекают к делу по мере развития проекта, если таковое развитие происходит. Как собрать команду? Первое: выяснить, что можете и хотите делать вы лично. Второе: собственно, начать искать по всем доступным каналам; если проект интересный — люди потянутся. Так ли это сложно? Да нет, вообще говоря. Главное — не хвататься за то, что не по силам, и знать, с какого конца браться...

Рубрика «Самопал» открывается в «Игромании» по многочисленным просьбам читателей и нацелена на то, чтобы ответить на все поставленные выше вопросы, а также и на многие другие. Моя конечная цель, как редактора рубрики, научить вас создавать игры. Не ждите от меня руководств по программированию на C++ или конструированию моделей в 3DMax — для этого существует специализированная литература, написанная отнюдь не дилетантами, и продается она в каждом серьезном книжном магазине. Мы же с вами рассмотрим ключевые приемы (но в том числе и отдельные

программные модули, и другие прикладные вещи). А заодно, по ходу дела, разоведем немного теории, плавно переходящей в практику: как формировать команду, как искать издателя, как правильно выбрать жанр для игры.

Можете спокойно присылать мне комментарии, вопросы, предложения, даже — рассказы о делающихся вами проектах. Если у вас есть частично готовый проект и к нему уже существует функционирующая демо-версия — опять же, можете обратиться, и вполне возможно, что мы поставим вашу демку на компакт «Мании». В общем, приветствуется любая инициатива, и я уверен, что вместе мы сможем сделать рубрику по-настоящему интересной и полезной.

В первом выпуске рубрики «Самопал» я расскажу о самых общих основах, которые, надеюсь, помогут вам определиться с тем, чего вы хотите добиться и что для этого вам в первую очередь необходимо сделать.

Пишите письма,  
ваш Дмитрий Литвиненко aka Anti  
[anti\\_loop@igromania.ru](mailto:anti_loop@igromania.ru)

## ГОТОВИМ ИНСТРУМЕНТЫ

## Статья №1

Введение в игроделанье и программирование,  
а также объяснение того, почему можно начать уже сегодня.

Созданием коммерческой игры может заниматься небольшая компания единомышленников, обладающая компьютерами средней мощности и выходом в Интернет, причем работающая вовсе не в уважаемом офисе, куда нужно приходить к девяти утра каждый будний день, а в своих собственных квартирах и в свободное время. Главное, чтобы последнего было достаточно, иначе ничего не получится. Начинать лучше всего не с некоего монументального проекта, а с чего-то небольшого, «для домашнего использования», на чем можно будет попрактиковаться и окончательно уяснить уровень своих знаний и свои возможности.

Эта статья дает азы игроделанья, попутно систематизируя ваши знания и представления. Чем больше из излагаемого далее вам окажется знакомо, тем лучше.

## Среда Windows

Несомненно, любая современная игра должна работать под Windows 95/98/Me/2000. Со времен, когда все игры работали под DOS, было создано много вещей, которые упрощают жизнь разработчика. Понятно, что ваши намерения могут быть разными: может, вы хотите создать 3D-блокбастер, а может, и просто аналог Lines. Мы «пройдемся» снизу вверх по иерархии инструментов разработки, которые предоставляет нам платформа Windows.

Игру вам надо будет программировать, поэтому знание языка программирования необходимо (или наличие такого человека в команде; вообще, в этой и ближайших



● Между прочим, сие растение сидит в зеркальном горшочке, и можно видеть отражение потолка. Динамический свет, бьющий из всех щелей, идет как само собой разумеющееся. На этой картинке только не видно тумана, водной поверхности, партикл-эффектов, динамического неба... (Jet3D)



статьях я буду ориентироваться именно на программирование, а позже обратимся к другим вещам). Вся прелесть заключается в том, что вы можете знать любой язык программирования под Windows, хоть C++, хоть Visual Basic — он будет давать доступ ко всем возможностям ядра и настроек Windows практически без разницы в написании кода. Опять же, степень владения языком определит то, что вы собираетесь делать (на Visual Basic, понятно, Quake не напишешь). Впрочем, вы можете обучаться и в процессе создания. Так и происходит со всеми.

Тут пора пришла разобраться, на чем вам вообще надо программировать. Все зависит в первую очередь от вас самих, вашего опыта. Если вы в школе или институте изучали Паскаль и не имеете ничего против отсутствия поддержки Microsoft, то, возможно, будете получать несказанное удовольствие, программируя на Delphi. Если вы не хотите затуманивать голову внутренностями системного программирования и в ближайших планах у вас не стоит создание собственного графического движка, при виде которого дядя Кармак уйдет на пенсию от сознания собственной неполноценности, вас вполне устроит Visual Basic. А если в закоулках вашего мозга мысль о создании свехдвигка все-таки бродит и вы желаете знать все досконально, хотите контроля над каждым процессом и собираетесь создать нечто большое и дорогое, то милости просим в Visual C++. Для совсем продвинутых потребуется еще и знание Assembler, но полностью на нем что-то писать под Windows более чем нецелесообразно, а скорее он пойдет для написания неких критичных к скорости элементов. Отдельной статьей стоит Java — им стоит заниматься, если вы собираетесь программировать мини-игрушки для онлайн-развлечений в Интернет.

Начнем же наш обзор. Первой ступенью является само ядро Windows. Это — графическая операционная система; соответственно, в ее ядре должен существовать набор функций для работы с графикой. Кроме графики, Windows еще проигрывает звуки и получает информацию с клавиатуры и мыши. В принципе, для простейшей игры ничего больше и не надо, поэтому на ранних этапах мы можем ограничиться возможностями, предоставляемыми Windows.

Ядро Windows физически находится в директории Windows\System в виде множества разных файлов с расширением .dll. Они представляют собою библиотеки функций, которые мы можем использовать. Такие функции называются API (Application Programming Interface). И называются функции ядра Windows очень просто: Win32 API. "Тридцать два" означает 32-разрядную систему, коей является Windows начиная с версии 95.

Как я говорил, в Windows есть простейшая графическая библиотека — GDI. Она содержит в себе функции, достаточные для того, чтобы рисовать всякие линии, треугольнички, а главное — рисовать картинку из файла (спрайт) на экране. Использование GDI гораздо быстрее встроенных функций, скажем, того же Visual Basic в силу того, что эти его встроенные функции все равно обращаются к GDI. Я бы советовал начать изучение программирования графики именно с GDI, так как вы изучите основные приемы работы со спрайтами, которые будут применяться в усовершенствованных и усложненных видах во всех графических библиотеках.

Кроме GDI, в Win32 API есть и другие библиотеки — для работы с тем же звуком и вводом. Для простейшей игры вряд ли понадобится что-то более сложное, чем проигрывание wav-файла и опроса состояния клавиши. Все это можно легко выполнить с помощью Win32 API.

Полную информацию о Win32 API вы можете найти, наверное, легче всего того, о чем будет говориться дальше. Я бы с удовольствием разбирал программирование Win32 API прямо тут, но тогда бы никакого журнала не хватило. Win32 SDK (документация по Win32 API) продвигается Microsoft в любом возможном виде. Мы не поленились положить ее на компакт — если английский знаете, изучайте.

# ARK-SYSTEM

## ПРОИЗВОДСТВО CD

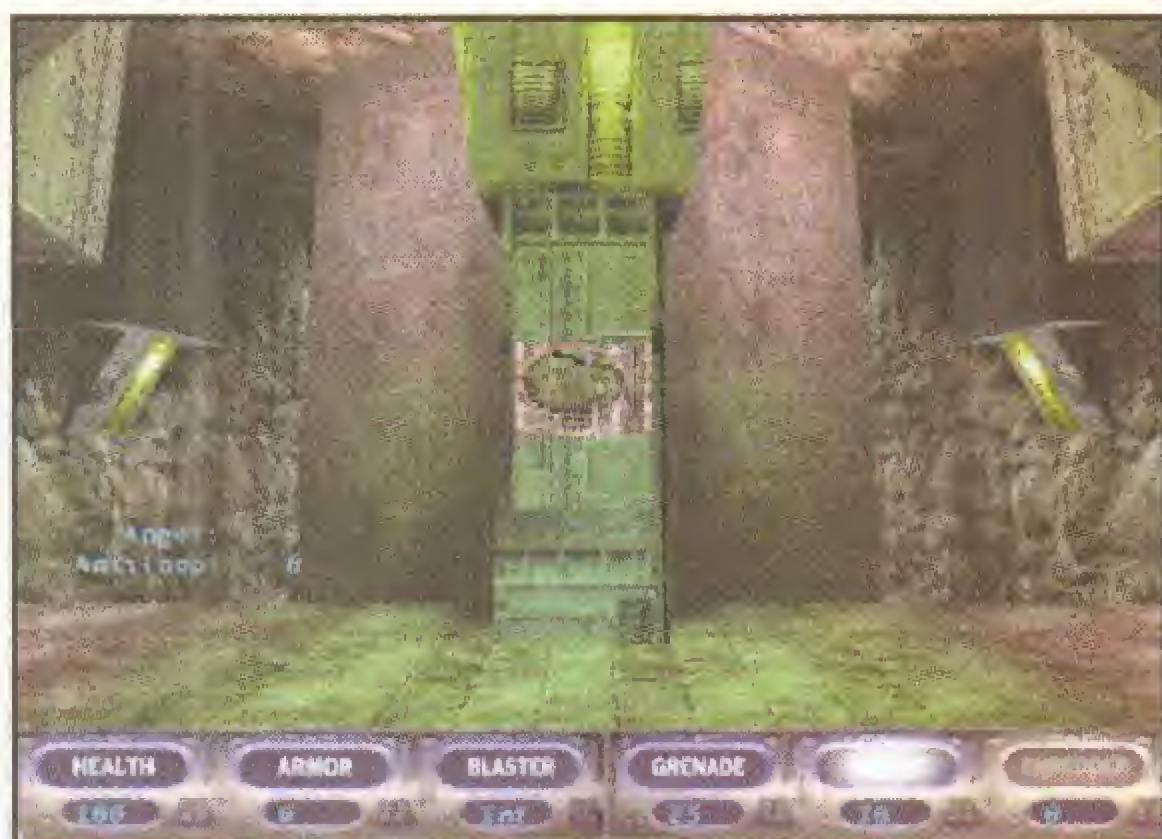


[WWW.ARKCD.COM](http://WWW.ARKCD.COM)

E-mail: [office@arkcd.com](mailto:office@arkcd.com)

ТЕЛ: 978-5644 • ТЕЛ./ФАКС: 978-2676





● Тестовая игра демонстрирует возможности движка в прорисовке компилированных BSP-уровней. Динамический свет, эффекты, наложение текста и графических файлов — это только начало! (Genesis3D)

Еще раз повторяю, что Win32 API следует пользоваться для простых случаев, когда надо вывести несколько картинок, проиграть звук и т.п.

Аналогом Win32 API, но только для более конкретного случая, а именно — для разработки игр, является специальная библиотека API под названием DirectX. Сейчас вышла уже восьмая версия. После установки DirectX переписывается в папку Windows\System и становится как бы надстройкой ядра Windows. Вы можете использовать API DirectX так же, как и Win32 API, вызывая их из любого современного языка программирования.

DirectX подразделяется на несколько частей, отвечающих за разные вещи. Например: DirectX Graphics ответственен за графику, DirectX Audio — за звук, DirectXInput — за ввод, и так далее. Но тут простым вызовом нескольких функций вы не отделаетесь, поэтому DirectX следует заниматься, если вы уже чуть более продвинуты в программировании.

Как бы то ни было, DX (т.е. DirectX) предоставляет очень мощные средства для операций с графикой, звуком, вводом и сетью. В то же время DX лежит на довольно низком уровне, то есть вам надо написать приличное количество кода, прежде чем вы увидите результат. DX является как бы прослойкой между командами, которые поступают непосредственно аппаратуре, и командами, которые поступают от программы. Подробно останавливаться на архитектуре сейчас мне бы не хотелось — для этого есть специализированные статьи. Причем в изобилии.

Других альтернативных "надстроек" сейчас просто нет (да Microsoft их ни за что бы и не пропустила), кроме как для программирования 3D-графики. Вы уже слышали слова типа OpenGL и Glide. Это и есть альтернативные библиотеки программирования 3D-графики (и только ее).

Вся разница заключается только в программистской стороне. Организация у них другая, нежели чем у DirectX Graphics, и многие предпочитают именно их. Но надо учитывать, что Glide — библиотека, поддерживаемая только видеокартами на базе чипсетов от 3dfx, которые, как вы можете выяснить из "Железных новостей" в этом номере, больше выпускаться не будут ввиду скоростного ухода компании 3dfx с рынка 3D-ускорителей. Но, тем не менее, разные версии Voodoo еще долго будут кочевать по корпусам пользовательских компьютеров, и в ближайшие три-четыре года при создании серьезной игры сбрасывать Glide со счетов не следует. Все-таки Voodoo, работающий под родной Glide, бьет по скорости альтернативное видеожелезо в играх.

## Движок

С помощью GDI и DirectX вы можете выполнять лишь простейшие операции типа вывода картинки на экран для 2D и рисования многоугольника для 3D. А ведь сложная трехмерная игра предполагает оперирование моделями, "обтянутыми" текстурами, загрузку целых уровней, добавление эффектов, освещения... Поэтому программисты обычно на основе DirectX (который работает как с аппаратными функциями ускорения, так и с программным рисованием) или GDI (только программное рисование, т.е. с привлечением только центрального процессора) создают движки. Движок — это "надстройка на надстройку". Программист вызывает функцию движка "загрузить объект и обтянуть его такой-то текстурой", и уже движок выполняет весь этот нелегкий труд: загружает, обтягивает...

Теперь, с высоты выстроенной нами пирамиды, посмотрим, что можете сделать вы. В самом простом случае любительского программирования вы можете использовать функции Win32 API для создания игры типа Lines, Tetris и т.п. Это требует минимум изучения функций Win32 API и небольшие познания в программировании, и даст при этом уйму элементарных практических знаний, без которых никуда не продвинуться.

Далее, когда вам надоедают тетрисы и вы уже горите желанием исторгнуть на свет нечто посolidнее, обычно начинается изучение DirectX. Целиком его раскапывать и осваивать не нужно. Программисты от компьютерных игр большую часть времени тратят на создание собственного движка, на основе которого они потом уже могут создавать саму игру. Вот тут-то и потребуются все знания и мастерство, потому что нужно сварганить механизм, не просто способный загружать

модели и проигрывать файлы, а еще и оптимизированный по ряду параметров: быстродействие, взаимодействие с различной аппаратурой, переносимость и т.п.

И здесь мы плавно подходим к тому моменту, когда для создания игры уже требуется большая команда программистов, которые бы все свое рабочее время корпели над доведением движка до ума. На этом моменте гибнут многие любительские проекты, так как тут уж с бухты-барахты с полугодовым опытом работы в C++ ничего не достигнешь. Осознав объем предстоящей работы, рядовой человек плюет на все это дело и отправляется дальше играть в игры. Это касается далеко не всех (некоторые продолжают кропотливую работу и нередко достигают высот), но многих.

Но не все потеряно! Помните, в самом начале я говорил, что любой может сделать свою игрушку на вполне достойном уровне, было бы желание?.. Так вот: есть люди, которую всю эту муторную работу уже проделали за нас. И результаты их труда общедоступны.

## Велосипеды vs Самокаты

Зачем изобретать собственный самокат, когда тьма народу вокруг давно катается на велосипедах?! Вы знаете такую фирму — id Software? Ну, DOOM, Quake?.. Знаете, чем она в основном кормится?.. Quake, конечно, продавался хорошо, но если бы id окупали вложенные средства только за счет продаж копий игры, то не видать бы нам ее второй части. Наибольший доход id получает от продажи интеллектуального труда своих работников, а именно — движков своих игр. То есть теперь кому-то не нужно сидеть и думать, как натянуть bmp на 3ds, — все уже проделано за него. И почему бы этим кем-то не быть вам?

Да, да, да. Я знаю, что у вас случайно не завалялось в кармане пачки зелененьких с очень большим количеством нулей, чтобы приобрести движок от третьего Квейка (полмиллиона долларов стоит лицензия на квейковский движок, если не ошибаюсь?.. на второй именно столько в свое время стоила). И даже на Unreal, который более чем в два раза дешевле, ваши ресурсы не потянут. Но... кто сказал, что вообще нужно кому-то чего-то платить?!

Нет, разговор идет не о том, чтобы движок пиратским образом украсть (наверно, совершив ночной десант в штаб-квартиру id). И ничего нелегального ни в коем разе не подразумевается. Дело в том, что уже давно ряд фирм распространяют движки собственного изготовления. Имеется в виду — совершенно бесплатно распространяют. Делается это в основном через Интернет, но — вы же знаете наших пиратов!



Чуть что увидят, сразу на болванку — и потоками на радиорынки. Впрочем, есть еще наш компакт-диск, на который также подобное богатство можно выкладывать, если удастся получить разрешение; как раз получением подобных разрешений мы на данном этапе и занимаемся.

Лучшие экземпляры бесплатных движков ничем не уступают коммерческим. За ними — годы кропотливой разработки. Освоить их — не такая уж большая проблема, если вы немного поднаторели в программировании и при слове "API" не прячетесь от страха под шкаф. Просто бери и пользуйся. И вот тут-то вы можете звать друзей, искать художника, музыканта, программировать, потому что для создания игры типа "ходи по уровню и что-то делай" при использовании подобного движка надо минимум программистских усилий.

## Существующее

Посмотрим, где можно раздобыть немного этого бесплатного сыра, чтобы вам можно было прямо завтра садиться и приниматься за работу. Если у вас есть Интернет, тогда просто отлично, ежели нет — ищите, как я уже сказал, диски с движками или же попробуйте походить в ближайшем Интернет-кафе по нижеследующим адресам.

Во-первых, я бы советовал вам сходить на <http://cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html>. Там лежит ну просто громадный список ссылок на всевозможные движки: коммерческие, бесплатные, софтверные, аппаратные, для C++, для VB, для Delphi... Некоторые получше, некоторые похуже. Проведем краткий обзор лучших из них.

Самым распространенным и самым популярным сейчас является движок по имени Genesis3D ([www.genesis3d.com](http://www.genesis3d.com)), разработанный компанией Eclipse и позже купленный компанией Wild Tangent. Это уже состоявшийся движок версии 1.1 — это означает, что к нему есть масса справочной информации на различных сайтах, он проверен и очень распространен. Genesis3D предназначен в первую очередь для созда-

ния игр типа Quake или Half-Life. Он работает с bsp-уровнями, загружает модели с анимацией и поддерживает кучу эффектов, которые вы можете создавать сами. Genesis3D функционирует под DirectX 6 и Glide. При нем имеются редактор уровней, примеры, исходный код самого движка (!), а также исходный код разработанного с помощью Genesis3D шутера с ботами, способный играть по сети. G3D поддерживает модели из 3D Studio Max, а также уровни, созданные в редакторах от Quake.

Ему на пятки наступает сравнительно молодой движок Jet3D ([www.jet3d.com](http://www.jet3d.com)), разработанный той же плодотворной Eclipse. Он является не пойми чем: вроде как и продолжением G3D, а вроде как и самостоятельной ветвью, так как сейчас идет работа над G3D Classic. Как бы то ни было, Jet3D унаследовал все свойства от G3D, а также ввел некоторые улучшения. Этот движок имеет улучшенный рендеринг, более продвинутый редактор уровней, большее число примеров. Вроде как поддерживается terrain rendering. Однако Jet3D сейчас находится в состоянии Beta 2 и имеет только DirectX 7 драйвер. В целом, сложилось впечатление, что Jet3D начинает серьезно вытеснять Genesis3D.

Следующей фирмой, предложившей на наш взор и шаловливые пальчики свое творение, является австралийская Auran. Ребята, создавшие Dark Reign и AI для BattleZone, получили правительственный грант на разработку проекта и, надо сказать, оправдали вложенные миллионы долларов и пару лет труда. Созданное ими творение представляет по структуре гораздо большее, чем просто движок. С программистской точки зрения он вызывает просто экстаз, но мне трудно объяснить вам это на словах, тут надо программировать. AURAN Jet (так он называется) существует пока как Beta 1, но разработчики обязуются в начале 2001 года выпустить следующую версию, которая повергнет в еще больший шок всех разработчиков. Пока AURAN Jet работает с OpenGL, но в дальнейшем подцепит и DirectX 8. Это многоцелевой движок, не имеющий проблем ни "на улице" (т.е. с открытыми просторами), ни "в подземелье". Он имеет графическое 3D и 2D ядро, звуковое ядро; музыка, сеть и обработка ввода идут как само собой разумеющееся. Кроме этого, есть еще и встроенная система диалоговых окон (наподобие конструктора Visual Basic) и поддержка моделей 3DSMax. Сайт: [www.auranjet.com](http://www.auranjet.com).



● Картинка демонстрирует минимальные возможности движка в рендеринге открытых поверхностей. Справляется он с этим с легкостью. Причем в обозреваемом вами бегуне полигонов больше, чем в трех Ларах Крофт вместе взятых. (AURAN Jet)

Позволю себе упомянуть еще два движка, сразу в паре. Это Panard Vision 3D (<http://pvision.planet-d.net>) и Morfit ([www.morfit.com](http://www.morfit.com)). Первый отличается работа со всем, с чем только можно: DirectX, OpenGL, Glide; Windows, Linux, DOS... А второй — необычайная простота программирования: простейшее приложение на C++ состоит из нескольких строк. Но все эти движки, на мой взгляд, не подходят для создания чего-либо шибко серьезного из-за своей тормознутости и просто плохой кампании по их продвижению, вследствие чего научиться сделать что-то более значимое, чем демонстрацию физики на прыгающих шариках в 3D, затруднительно. Впрочем, если вам больше ничего не надо, кроме как трехмерный тетрис, я бы советовал Morfit как очень простой для изучения. Опять же — с него можно начинать.

\*\*\*

Любой из вышеописанных движков представляет собой законченный инструмент для изготовления вполне полноценной игрушки, которую можно не только сделать самому, но и реально продать (если есть желание работать на коммерческий уровень, конечно же; таковое не у всех есть — достаточно посмотреть число бесплатных проектов, которые отыскиваются на просторах Интернет). При использовании готовых движков главным становится творческий талант, умение придумать оригинальное и играбельное, а также правильно оценить свои возможности (в том числе и жанрово: возможно, на ниве 3D Action у вас ничего путного не выходит, зато в RPG вам открываются горизонты немеренные).

В следующем номере мы с вами приступим к рассмотрению некоторых конкретных аспектов построения игры на базе готовых движков. Удачи вам! ■



● Свет, тени, да еще и эффект линзы! Красотища и минимум программирования. Вот так всегда с Morfit: красиво и ничего серьезного. (Morfit)



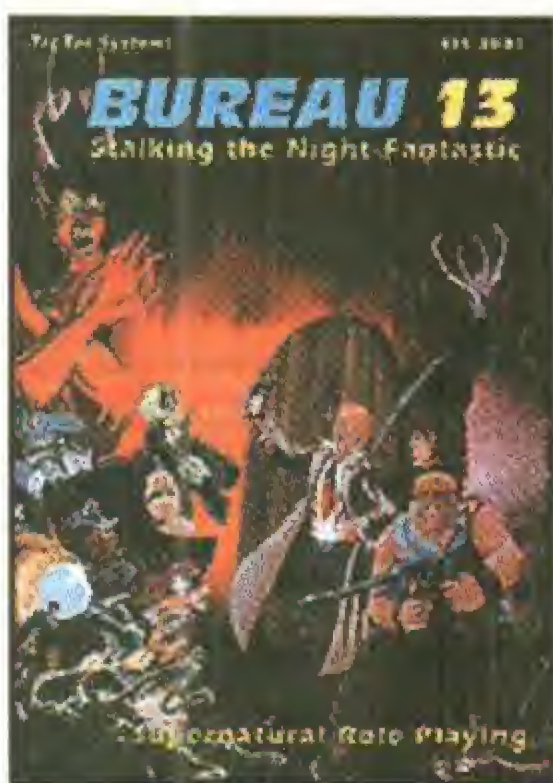


# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### Bureau 13

С моей точки зрения — новость номера по внекомпьютерной тематике по важности для России. Существует такая настольная ролевая система, как **Bureau 13** (разработчик — **Tri Tac Games**). В противоположность фэнтезийной D&D или постапокалиптическим GURPS и RIFTS, здесь нашему вниманию предлагаются сюжеты про агентство, занимающееся борьбой с паранормальными явлениями (иными словами, отечественная «Эра Водолея» — не единственная система на подобную тематику). Одно время все, что касается Bureau 13, притихло, и ничего нового там не появлялось... А недавно стало известно, что в марте выйдет новая редакция Bureau 13: *Stalking The Night Fantastic*, и позже, летом, компания «Дрофа Пресс» намеревается издать на русском языке все существующие по игровой системе четыре романа. И — самое главное — ведутся переговоры о выпуске на русском самих правил новой редакции! Это круто. И радует во всех отношениях, так как, если это произойдет, то можно ожидать, что зачешутся и монстры типа Wizards of the Coast. Русское издание D&D... хотелось бы верить.



вотого там не появлялось... А недавно стало известно, что в марте выйдет новая редакция Bureau 13: *Stalking The Night Fantastic*, и позже, летом, компания «Дрофа Пресс» намеревается издать на русском языке все существующие по игровой системе четыре романа. И — самое главное — ведутся переговоры о выпуске на русском самих правил новой редакции! Это круто. И радует во всех отношениях, так как, если это произойдет, то можно ожидать, что зачешутся и монстры типа Wizards of the Coast. Русское издание D&D... хотелось бы верить.

И — самое главное — ведутся переговоры о выпуске на русском самих правил новой редакции! Это круто. И радует во всех отношениях, так как, если это произойдет, то можно ожидать, что зачешутся и монстры типа Wizards of the Coast. Русское издание D&D... хотелось бы верить.

### Wizards of the Coast купили

Европейский монстр Infogrames приобрел в личное пользование другого гиганта — Hasbro Interactive, а вместе с ним и принадлежавшую ему компанию Wizards of the Coast. Среди прочего, вместе с этим Infogrames заимела права на выпуск компьютерных игр по мотивам продукции Wizards, что не может не радовать (т.к., в отличие от Визардов, Infogrames на компьютерных играх всех собак съели и косточки их обглодали). К моменту покупки в разработке находилась онлайн-новая игра по D&D — надо думать, теперь ход разработки либо прервется, либо ускорится.

### Карточный конвейер

Компания Precedence Entertainment знаменита тем, что регулярно выпускает коллекционные карточные игры (CCG) по мотивам популярных кинофильмов, киносериалов и даже компьютерно-игровых сериалов. На их счету уже находятся **Babylon 5** (единственный представитель их продукции, пользующийся популярностью в России, хоть и ограниченной), **Terminator**, **Tomb Raider** и не только. В наступившем 2001 году, который весь из себя новое тысячелетие, компания намерена облагодетельствовать нас следующими продуктами третичного рынка (именно так зовутся игры, выпускаемые по киносериалам и тому подобным вещам).

К марту появится вторая редакция **Wheel of Time** (по книжному сериалу, который давно уже пустил корни в жанрах внекомпьютерных игр). Нечто в районе 200 карт (среди которых — переименованные карты из первой редакции), подправленные правила. Позже, в июне, планируется поступление в продажу дополнительного сета ко второй редакции: **White Tower Expansion**, 150 карт, содержащие персонажей из дома **Aes Sedai**. Добавлю, что аккумулятор 31 декабря появился в продаже аддон **Children of the Dragon**.

Будет издана карточная **RIFTS Premiere Edition** (300 карт) — по мотивам популярной настольной ролевой системы **RIFTS** от **Palladium Books**. Если так дело пойдет, то скоро и по AD&D появится CCG... Потом, где-то в августе, ожидается выход первого добавочного сета: **Gargoyle Empire**, 150 карт; события разворачиваются в Европе, повествуя о противостоянии империи **Gargoyle** с **Новой Германской Республикой** и корпорацией **Триакс**.

И выйдет дополнение к **Babylon 5** под названием **Anla'shok**, — 150 новых карт. Введены новые персонажи: **Entil'zha Sheridan**, **President Delenn**, **Emperor Cotto** и **Anla'shok Na Ivanova**. А недавно на прилавки магазинов поступил сет **Crusade**.



Эй, поклонники сериала! Хватит донимать «Игроманию» просьбами возобновить рубрику по «Вавилону», идите лучше научитесь играть в карточную версию! Она послабее, чем MTG, но по-своему оригинальна и привлекательна.

На иллюстрациях — карты из **Crusade** и **Children of the Dragon**.



### Star Wars

Компания **Wizards of the Coast** сделала **Character Sheet** для своей **Star Wars RPG**, реализованной, как всем известно, на движке третьего D&D (т.е. **D20 System**). Означенный шит — в формате .PDF. Никуда по И-нету лезть не требуется, он на нашем компактe — можете пользоваться, кому надо. Открывать в мощном графическом редакторе либо в специализированной программе.

А вообще, не забывайте посещать сайт **Wizards of the Coast** ([www.wizards.com](http://www.wizards.com)), бомбежка всякими полезными элементами для D&D продолжается. Плюс там появились изменения, дополнения и исправления по настольной **Star Wars Roleplaying Game**, и не только это.

### Dragonlance

В 2001 году по **Dragonlance** (один из наиболее популярных миров D&D) не выйдет ни одного игрового продукта. Надо полагать, **Wizards of the Coast** намерены приказывать вселенной долго жить.

### Terror in Freeport (D20)

Как вам известно, **Wizards of the Coast** разрешили всем желающим издавать собственные системы на базе движка **D20 System** (ядро D&D). Сейчас куча всего разрабатывается и выходит, но не все достойно внимания. Что достойно? Например, серия **Freeport** от **Green Ronin Publishing**. Уже появились **Death in Freeport** и **Terror in Freeport**, в феврале будет **Madness in Freeport** (для персонажей 4-6 уровней), в конце лета — **Hell in Freeport** (для 8-10 уровней). Сюжет в общих чертах: есть круп-





ный торговый город Фрипорт (это вы уже поняли), а под городом — подземелья, а творятся там вещи, к городу имеющие лишь косвенное отношение и характеризующиеся одной емкой фразой "D&D в Аду". Мощная и жесткая вещь, достойная серьезного отношения.

## Если вы фанат Star Wars, то вас купили

С 1 января всеми делами фэн-клуба "Звездных войн" занимается компания Wizards of the Coast. Планируется выпуск журнала "Star Wars Insider" и всякое прочее.

## Игры на базе D20

The Wheel of Time RPG от Wizards-всех-же-берегов ожидается в конце лета 2001. Чуть позже появится новелла по ее сюжету. Другая настольная ролевая система на движке D20, Call of Cthulhu RPG, в лучших традициях компьютерно-игровых долгостроя перенесена на начало 2002 года. Там новелла тоже пишется. И, наконец, уже неизвестно, когда появится и появится ли вообще Dune RPG по мотивам "Дюны" Френка Герберта. Сроки неясны, и не факт, что ее делают.

## Warhammer

От Games Workshop сейчас самым ожидаемым является появление нового набора (со всеми вытекающими игровыми аспектами) Codex: Tyranids. Немножко сюжета. Тираниды представляют собой не в меру сердитую инопланетную расу, се-



ющую террор во всех местах своего пребывания. Первичное оружие — зубы и когти. Воины-тираниды — лишенные эмоций генетически выведенные машины смерти, обладающие коллективным разумом, которым управляет Тиранидский Разум-Улей.

В общем — гибрид жуков из "Космического десанта" с Чужими из одноименного кинофильма (точнее, четырех кинофильмов). Милые зверюшки.

На иллюстрации — тиранид.

## Warhammer 40K: Battle for Armageddon

Games Workshop у себя выложила в Интернете полную версию настольного воргейма по вселенной Warhammer 40K: Battle for Armageddon. Именно полную версию: правила, таблицы, карта, информация по

фишкам. Там два файла: на десять мегабайт (собственно, оно) и на пять (дополнительный сценарий Chaos Attack). Если у вас есть принтер и модемная связь позволяет выкачать такие объемы — рискните. И тогда, если вам знаком Warhammer, то лишней довесок не помешает, если нет — попробуйте выяснить на практике, что же это такое, не тратя зря денег на покупку дорогостоящих наборов.

[www.armageddon3.com/English/History/history\\_free.html](http://www.armageddon3.com/English/History/history_free.html)

Это не единственное нечто подобного рода, что присутствует на сайте [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com). Всем интересующимся есть резон туда заглядывать.

## Заккрытие "TopDeck"

Не выходит у нас из новостей компания Wizards... Еще одно их выдающееся деяние, совершенное в декабре, — закрытие самого известного журнала про Magic: The Gathering (преимущественно про него), называвшегося "TopDeck". А финансы, выделявшиеся на журнал, переключены на публикацию журнала по Star Wars, о котором упоминается в другой новости. И еще компания собирается выпускать журнал с рабочим названием "D20 Magazine", тематика которого — это самое и есть, игры на движке D20.

## Heavy Gear

Вскорости объявятся в свет новые правила по Heavy Gear, грозящие кардинально изменить игровую механику. А именно: появится возможность (именно возможность, конечно, а не необходимость) играть без гексов. Вместо этого вам вручат линейку и предложат замерять дистанции на местности. Получится конкурент Warhammer вместо имеющегося конкурента BattleTech. Причем разработчики из Dream Pod 9 не намерены останавливаться на достигнутом, что есть правильно, и через некоторое время соберутся осчастливить нас довесками типа Heavy Gear RPG. Не исключено, что подобные оригинальные действия вызовут цепную реакцию, и спустя некоторое время FASA может захотеть выпустить соответствующий свод правил для своего BattleTech. Представляю себе тогда глаза сотрудников Games Workshop, внезапно обнаруживающих такую армию конкурентов... наверно, им только и останется, что переориентировать Warhammer на гексы. И вот тогда можно будет начинать смеяться.



## Legends of the Five Rings

Компания Wizards of the Coast, как вы знаете, перешла под крыло Infogrames. В связи с этим в ней произошли множественные перестановки (например, уволили 5% сотрудников — это в районе 100 человек). И одним из ряда изменений стало то, что коллекционная карточная игра Legends of the Five Rings теперь продается с молотка. Заинтересовались ею многие компании, кто купил — пока неизвестно, но главное ясно: жить будет.



## Dungeons and Dragons: The Movie...

...на экранах. Кинофильм, как вы поняли. В поддержку сего кинематографического творения WotC немедленно выложили для свободного скачивания приключения под третью D&D. В трех частях. Плюс character sheets по четверым героям фильма: Maria, Elwood, Snail и Ridley. Качать на их сайте, как обычно. Что касается самого кинофильма, то я пока не видел, оценивать не возьмусь. А восторженные вопли на сайтах, имеющих отношение к Wizards, лично меня как-то мало волнуют. Когда будет поглядеть — поглядим...

Иллюстрация — кадр из фильма.

## GURPS

Компания Steve Jackson Games, имя которой ассоциируется с ролевой системой GURPS, из любопытного за истекший период анонсировала новую космическую серию на движке GURPS: Transhuman Space. Действие происходит через сто лет от времени написания этой новости. Человечество расселилось по планетам Солнечной системы, слегонца мутировало и разделилось на несколько рас, а технические достижения теперь уже позволяют путешествовать за пределы этой самой системы. Заявлены следующие издания: The Deep Beyond, In The Well, The Fifth Wave, The High Frontier, Broken Dreams, Blue Shadow.





Еще, видимо, видя активность по линии D&D, SJ Games решили пополнить раздел Downloads у себя на сайте. Выложили GURPS: Highlander (правила) и JPK Journal (архив журнала JPK).

## Эпоха битв

Компания "Звезда" самым активным образом издает дополнения к своей настольной стратегии "Эпоха битв". Первоначально был выпущен набор по Куликовской битве, и про-



изошло это в конце минувшего года. А в январе уже поступил в продажу набор по Марафонской битве, и вместо татаро-монголов нам под бразды правления вручаются персы и греки.

В следующем номере мы предполагаем, заканчивая серию статей по новым играм "Звезды", углубленно разобрать механику геймплея "Эпохи битв". ■

# MAGIC: THE GATHERING

## Новости декабря

JGran-21 (jgran@mail.ru)

## Новогодний марафон



Фото с турнира по BattleTech.

В конце декабря в большинстве клубов состоялись предновогодние турниры с повышенным призовым фондом. Так, например, в Санкт-Петербурге имел место быть первый турнир формата *Team Sealed Trios*, а в московском клубе "Портал" прошел первый российский *Чемпионат по игре BattleTech*. Про последний необходимо сказать особенно.

Помимо собственно турнира (победителем которого стал Даниэль Андрюхов из города Череповец), прошел конкурс на "Лучшее художественное оформление боевых роботов". Было приглашена пресса (правда, мы, к стыду своему, так до места действия и не доехали, в делах замотались).

Вообще, компания "Саргона" начала обращать более пристальное внимание на некарточные игры, и среди "объектов внимания" сейчас на первичных позициях, среди прочего, находится настольный BattleTech. В ближайших номерах мы достаточно подробно постараемся рассказать, что он из себя представляет.

## Теперь у нас три PTQ

В феврале пройдет серия квалификайеров к Pro Tour Барселона. Формат турниров: *Sealed Deck* и *Booster Draft* для Top 8. Уже известно, что 11 февраля PTQ пройдет в Питере, 17 февраля — в Москве, а 25 — в Киеве. Кстати, с этого сезона в России будет проводиться не два, а три квалификайера, что должно положительно сказаться на развитии и процветании "Магии". Для сравнения — в США к каждому Pro Tour проходит больше сотни PTQ.

## Страсти по Planeshift

К моменту выхода номера по всему миру уже пройдет волна пререлизов, однако сейчас все, что касается Planeshift (следующий сет за *Invasion*), еще покрыто легкой завесой тайны. Уже известно, что будет продолжена линия мультиколерных карт и многоцветных земель, а также сохранится способность "kicker". Официальная дата пререлизов назначена на 27 и 28 января. Подробнее о том, что принес в игру Planeshift, читайте в следующих номерах.

## Вышел новый набор "Beatdown"

Некоторое время назад в продаже появился новый набор карт: "Beatdown". Туда вошли переизданные старые карты (до Mercadian Masques) с белым бордюром. Из интересного — в набор входит Ball Lightning с альтернативным артом. "Beatdown" ориентирован прежде всего на коллекционеров и патриотов, так как для хороших игроков там почти ничего существенного нет. ■

До настоящего времени мы ограничивались тем, что рассматривали вопросы, связанные с заранее сконструированными колодами. Но есть еще в "Магии" турниры, где колоды составляются на месте из ограниченного набора карт. От слова "ограниченный" и берется их общее название: Limited.

Есть несколько разновидностей. Рассмотрим две основных: т.н. Силед (Sealed Deck) и Бустер драфт (Booster Draft).

## Sealed Deck

Данный формат пользуется меньшей популярностью. В самом начале организаторы выдают игроку стартер и два бустера (как правило, именно такой состав), из которых надо собрать колоду минимум на 40 карт (включая земли). Тут, конечно, есть тонкие моменты, но в первой степени убойная сила колоды зависит от того, какие карты дадут. А это не настолько интересно. Многие моменты драфта, рассмотренные ниже, применимы и к Силеду. Но если уж дадут откровенно слабый набор карт, даже самый сильный игрок мира не сможет им победить на турнире. Поэтому более подробно я этот формат рассматривать не буду.

## Booster Draft

А вот в Бустер Драфте очень многое зависит от умения игрока. Происходит сам драфт следующим образом.

Каждому (из восьми игроков за столом) раздается по три бустера одного и того же набора (например, *Invasion*). Далее каждый вскрывает один бустер и выбирает оттуда одну карту (втайне от остальных). Оставшиеся 14 карт (опять же, в закрытую) передаются соседу слева. Тот выбирает себе еще одну карту... и т.д., пока не кончатся карты в бустерах. Дальше открывается второй бустер, и история повторяется. Аналогично происходит с третьим бустером. Можно добавить, что обычно первый бустер обходит круг по часовой стрелке, второй — против, и третий — снова по часовой. Но это частности.



Далее из 45 имеющихся карт составляется колода минимум из 40 карт (включая земли), которые даются дополнительно в любом количестве. Надо отметить, что в драфто-





вую колоду можно положить любое количество одинаковых карт (из тех, естественно, что вы надрафтили).

Не обязательно, чтобы игроков за драфтовым столом было именно восемь, но это оптимальное число. Также не обязательно, чтобы выбор карты происходил в закрытую, но это уже совершенно другой вид драфта — Рочестер, который предполагает достаточно сильную подготовку игроков и происходит немножко по другим правилам.

Понятно, что колоды, составляемые людьми во время драфта, гораздо слабее, чем те, которые можно увидеть в Типе. При этом многие (подавляющее большинство) карты встречаются в колоде в единичном экземпляре, а отнюдь не по четыре. К тому же чаще всего получаются двухцветные колоды, реже — одноцветные и трехцветные. А поскольку никаких двойных земель обычно не приходит (разве что изредка, если в драфте участвовали бустеры "Шестой Редакции" или Invasion), то партия автоматически замедляется (пока нужные земли выложатся, время пройдет).

## Важные моменты

Рассмотрим наиболее принципиальные пункты, связанные с тактикой и техникой драфта.

I. В Limited обычно наибольшее значение приобретают существа и способы убийства существ. А также карты, способные сильно влиять на ситуацию на столе. Таким образом, то, что хорошо в Constructed колодах, далеко не всегда будет хорошо играть в Limited, и наоборот. Тут очень важными становятся свойства Evasion, как, например, полет или "cannot be blocked except by black

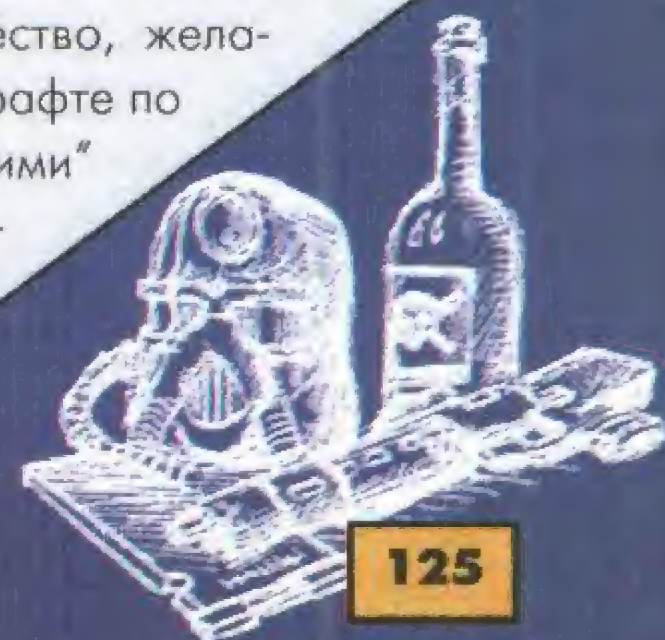
or artefact creatures." Т.е. надрафтив себе колоду, в которой будет очень много прикольных карт, но мало существ и способов их убийства, вы проиграете. Также легко можно проиграть, если не уметь бороться с летунами, т.к. по земле далеко не всегда можно пройти и довольно часто складывается ситуация, когда никто ни к кому не ходит в атаку, ибо бессмысленно, и игра идет до первого летуна, которого нечем убить. Из-за этого момента, в частности, в драфте по Invasion (т.е. когда разыгрываются только бустеры этого сет) самый слабый цвет — зеленый. Убивать существ почти нечем, а летать зеленые не обучены. Единственный, кто может блокировать летунов, — Pincer Spider, и далеко не факт, что он придет, даже если и будет в колоде. А его еще и убить могут. Это я не к тому, что зеленого надо избегать всеми способами, там есть очень сильные карты, т.н. брокены (от англ. "broken" — карта, способная решить исход партии), но средняя колода, построенная из зеленых карт, обречена на поражение.

II. Важно положить правильное количество земель. Обычно играют 17-19 землями на колоду из 40-41 карты. Это существенно больше, чем в Констрактеде, где 20-26 земель на 60 карт. Все дело в том, что колода не настолько сфокусирована и относительно медленна. К тому же почти всегда



колоды получаются двух-трехцветные. Правило, которое применяю, например, я, простое: надо посчитать цветную ману в стоимости каждой карты и положить земель пропорционально этому количеству. Например, у меня 11 черных карт, и три из них имеют двойную черную ману в их стоимости. Итого имеем 13 черных ман. Еще есть 12 красных карт, но все требуют только одну красную. Итого — 12 красных ман. Соответственно, если колода не очень тяжелая, т.е. заклинания в основном стоят меньше четырех ман, лучше всего положить 17 земель, из которых 9 будут болотами, а 8 — горами, хоть красных карт и больше. Но если у нас, например, 6-7 заклинаний за пять-шесть ман, то, скорее всего, надо играть 19 земель.

III. Надо научиться распознавать наиболее сильные карты — имеется в виду, на этапе вытаскивания карт из бустеров. Это, как правило, существа, которые могут делать что-то крайне полезное, например, любой Мастер, либо очень жирные, желательно с полетом или trample (лучший пример — любой Дракон из Invasion; вообще, сейчас чаще всего играет Invasion, так как это последний вышедший сет). Или же это способы убийства/нейтрализации существ. Это могут быть и карты типа Agonizing Demise, и карты типа Shackles. А также сюда можно отнести зеленых и синих Аппрентисов, которые аналогичны Benalish Trapper. Стоит также отметить, что никто не мешает просто взять хорошее существо, желательно с Evasion. В драфте по Invasion "хорошими" обычно считаются существа 3/3 или больше.





IV. Не стоит закидываться на цветах. А именно, если вы начали брать черные карты, а потом (скажем, на третьей передаче карт, т.н. "третьем пике") вам хорошие черные карты перестали давать, это обычно означает, что один-два человека перед вами собирают черный и пора "уходить" в другой цвет. Хорошее правило — это брать сильнейшую карту из бустера, невзирая на цвет, первые три-четыре пика, а дальше смотреть, что дают. Еще не надо приходить на драфт с установкой, что драфтить вы будете именно



черно-красную колоду. А то может так получиться, что мимо вас станут проходить изумительные белые и синие карты, а красное и черное будут собирать перед вами, и вы останетесь с очень слабой декой.

V. Очень желательно изучить карты набора, на котором вы собираетесь играть драфт. Особое внимание стоит уделить коммонам, из которых и будет в основном состоять ваша колода. Надо выделить то, что сможет значительно усилить колоду, и отбросить карты, которые неспособны существенно повлиять на стол. Надо отметить, что каждому набору присущи некоторые отличительные свойства: например, в Invasion крайне мало сильных карт типа Enchantment и Artefact, поэтому, как правило, тот же Capashen Unicorn в большинстве игр просто бесполезен. Но если кто-то сумел надрафтить себе три очень сильных Enchantment типа Armadillo's Cloak, то никто не мешает достать этого Unicorn из сайда.

VI. Надо изучить тонкие моменты, которые способны повлиять на игру в драфте. Например, если у вас на руке Agonizing Demise, то стоит приберечь его на действительно сильное существо противника, а не кидать бездумно в первое же 2/2. Набор ваших способов убийств существ крайне ограничен, не стоит забывать об этом. С другой стороны, не надо в игре против черной колоды ставить не-черного дракона на шестом ходу, когда, скорее всего, у противника есть способ легко его грохнуть. Вначале надо попытаться выманить тот же Agonizing Demise в менее важных существ.

Вообще, играя в Limited, старайтесь поставить вначале существа, которые наименее жалко, а уж потом, когда противник исчерпает свои ресурсы, убивайте его своими сильными картами.

Но тут не

надо увлекаться. Если вас убьют через два хода при условии, что вы прямо сейчас не ставите Дракона, — ставьте его. Может так случиться, что противнику нечем с ним справиться. А если есть, ну что ж — вас бы все равно убили. С другой стороны, почти всегда хорошо ставить Дракона, содержащего черный цвет, как можно раньше: есть шанс на то, что он быстро убьет противника. Но тут надо не забывать про другие моменты, например, Exclude. И вообще, когда вас гнетут сомнения насчет того, есть ли та или иная карта на руках у противника, — считайте, что она там есть.

VII. Будьте внимательны и осторожны. Я очень часто наблюдал за тем, как человек проигрывал заведомо выигрышную партию. Например, у противника вышел Дракон, у меня шесть хитов, у него 13. На руке у меня Explosive Growth, но он об этом не догадывался и поблокал мое существо 2/2, которое пошло в атаку. Результат — его дракон умер, я выжил, мое существо тоже. И я выиграл эту партию. Итог: если нет необходимости рисковать — не надо. Лучше пропустить немножко существ, чем рисковать потерей своего, которое очень скоро выигрывает игру. Партия, выигранная в одном хите, ничем не хуже партии, выигранной в 20.

VIII. Надо научиться правильно составлять колоду, т.е. из надрафченных 45 карт суметь отобрать 21-24, из которых и будет состоять ваша колода. Как правило, около 10-15 карт будут мусором, который не в цвет или очевидно неиграбелен. А вот суметь отбросить, скажем, пять правильных карт — это искусство. Надо стремиться избавляться от карт, которые "ничего не делают." Например, Nightscape Apprentice не особо полезен в подавляющем большинстве случаев. Или, скажем, у вас бело-синяя колода с кучей летунов и два Dream Thrush, абилка которых вам не нужна. Гораздо разумнее их просто выкинуть, чем играть 42 картами. Или же в колоде, наполненной существами под завязку, у вас попало 2/1 за две маны с малоценной способностью. И так далее.

IX. Не стоит при отсутствии огромного опыта пытаться собирать колоды из четырех-пяти цветов. Как правило, это очень неэффективно, да и правильной маны вам не дадут. Стоит ограничиться тремя, а еще лучше — двумя цветами. Как правило, в драфте по Invasion хорошая одноцветка не собирается, так что двухцветка — это опти-



мально, особенно если учесть, что все цвета тут стремятся дружить со своими соседями (насчет соседства — посмотрите для ясности на рубашку карты: там есть кружок с пятью цветами). Например, белый — с синим и зеленым, черный — с красным и синим. И так далее... Чем меньше цветов, тем больше шансов иметь возможность склдовать все заклинания, приходящие на руку.

X. Не совершайте ненужных действий. Если не надо выкладывать пятое существо 2/2 на стол (с той стороны все равно стоит 6/6, например) — не делайте этого. Если земля, пришедшая на руку, не пригодится — не бросайте ее в кучу 10 ее товаров. Таким образом, неожиданности вроде Rout или Global Ruin не обязательно заставят вас проиграть эту партию. К тому же, когда у вас на руках много карт, противник не знает, чего ждать, и четыре земли у вас на руках способны предотвратить появление Дракона, которого противник будет бояться сразу же потерять.

XI. Помните карты, лежащие у вас в колоде. Не надо торопиться и сразу разменивать, например, Nomadic Elf, если когда-нибудь потом его способность может вам очень понадобиться. Лучше пропустить два хита и поставить блокера через ход или два, чем потом рвать на себе волосы от невозможности, например, использовать вторую способность Мастера.

## Напоследок

Манера драфтовой игры очень сильно отличается от Констрактед колод. К сожалению, хорошее понимание драфта приходит только с опытом, и это невозможно описать словами. Но, к счастью, радость от познания этой крайне интересной разновидности игры в "Магию" очень сильна. И если вы действительно хотите уметь хорошо играть, совершенно необходимо научиться играть драфт; более того, распространено мнение, что по-настоящему учиться играть можно и нужно только в драфте, т.к. здесь чаще всего побеждает не более дорогая и удачно вписавшаяся в метагейм колода, а именно умение игрока. Умение правильно набирать карты во время расфасовывания бустеров, умение оптимально составить из надрафченных карт колоду, знание правил во всех их хитрых аспектах и умение правильно ориентироваться в ситуации на поле. ■







# Мультиплеер в "Magic"

## Основы профессионализма в Magic: The Gathering

**К**ак вы уже успели заметить, в основном Magic: The Gathering ориентирован на дуэльную игру, где одному противнику противостоит другой. И даже общепринятые варианты командной игры, такие как Team Duo (парный) или Team Trios (для команды из трех человек), предполагают игру один на один.

"Битва двух волшебников" и "Магическая дуэль" — это, конечно, здорово, но что делать, если приспичило поиграть вмногочисленно? В этой статье мы приведем несколько различных способов мультиплеерных баталий, которые нетрудно будет организовать дома. Следует отметить, что никаких единых правил для проведения подобных боев не существует, а потому вы можете менять и переделывать их как угодно.

### Ход налево

Помните игру в подкидного дурачка пара на пару? Две команды, по два человека в каждой, садятся через один (так, чтобы около каждого игрока и справа и слева сидел соперник). А дальше — все просто, как в походовой стратегии. Игроки ходят в порядке общей очереди. Атаковать можно только того противника, что слева (следовательно, тот, что справа, атакует вас). Инстанты и сорсери можно играть на любого игрока. У каждого играющего по 20 очков жизни, если одного выбивают, то второму приходится отдуваться за двоих. Иногда, по договоренности, запрещено играть любые заклинания, обращенные не на своего непосредственного противника (того, что сидит слева от вас), но подобная практика существенно ограничивает количество игровых вариантов. Если на карте написано, что ее действие распространяется на всех оппонентов (например, Seer's Vision), то это касается обоих противников. Точно таким же образом можно играть трое на трое, четверо на четверо и так далее.

### Симбиоз

Две команды по два человека. Рассадка — через одного, как и в предыдущем способе. Атаковать можно в любом направле-

нии, но только одного соперника (т.е. нельзя послать половину армии направо, половину налево). Каждый из игроков имеет право в случае необходимости помочь своему товарищу. Например, у одного из игроков дела плохи — обороны нет, и следующая атака выбьет его из игры. Второй игрок может во время своей основной фазы выложить существо не под свой контроль, а под контроль товарища. Передавать контроль над уже выложенными существами нельзя: т.е., если существо "подарено", оно не может вернуться обратно через пару ходов. Как и в варианте "Ход налево", у каждого из игроков по 20 очков жизни, и как только выбивают одного, второму приходится сражаться сразу с двумя соперниками.

### Каждый сам за себя

Как следует из названия, никакими командами тут и не пахнет. Игроки играют сами за себя, ходят по очереди и атакуют любого из играющих любым количеством существ. Например, у моего противника слева нет летающих существ, а мой противник справа играет зеленой колодой, а потому у него исключительно зеленая армия. Поэтому своего Belbe's Percher'a я пошлю налево, а мой Phyrexian Reaper будет завоевывать правый фланг. В такой игре нередко возникают кратковременные военные союзы: можно убедить одного из соседей объединить усилия против особо опасного соперника, дабы поскорее его выбить. Этот способ мультиплеерной игры особенно подходит для компании с нечетным количеством игроков, так как не требует никакого разделения по командам. Иногда есть смысл договариваться о "поощрении за убийство" — если один игрок убивает другого, он может прибавить себе 5 очков жизни. Есть еще один способ определения победителя. Тот, кто нанес игроку летальный вред, зарабатывает одно очко. Победа присуждается игроку с наибольшим количеством очков. Таким образом, последний оставшийся в живых игрок не обязательно станет победителем.

### Стенка на стенку

Игра для двух команд с любым равным количеством участников (двое на двое, трое на трое и т.д.). Одна команда садится напротив другой. У команды общие фазы хода (атакуют, блокируют и выкладывают существ одновременно), общая жизнь —

обычно команде из трех человек достаточно 40 хитов. Индивидуальными остаются библиотека, рука и кладбище, т.е. заклинание, поднимающее существо из вашего кладбища в руку, не позволит вам вытащить существо из чужого кладбища, пусть даже из кладбища игрока вашей команды. Естественно, игроки одной команды видят, какие карты есть на руках их товарищей, что позволяет строить единую стратегию игры. Иногда есть смысл специально составлять колоды, ориентированные на такую игру. Очень удобно, когда у одного игрока полная рука Counterspell'ов, у другого всегда есть что-нибудь, что прибьет вражеское существо, а у третьего в колоде множество толстых уродов, которые быстро набьют репу противнику.

### Император

Игра для двух команд по три человека в каждой. Команды сидят друг напротив друга, причем игрок, сидящий в центре, — Император. У каждого игрока по 20 хитов. Императора нельзя атаковать, пока живы игроки правого или левого фланга. Император координирует игру всей команды: указывает, на какой фланг пойдет новое существо, куда следует положить энчантмент, на какой фланг будет направлена атака и какими существами. Как и в варианте "Симбиоз", если существо поставлено на один фланг, оно не может перейти на другой. Игроки ходят по очереди: сначала одна команда, потом другая. Побеждает команда, которой первой удалось завалить вражеского Императора. Играть также можно командами по пять или семь человек — тогда для того, чтобы добраться до Императора, потребуется свалить несколько флангов.

### Напоследок...

И напоследок хочется еще раз повторить, что никаких единых правил для мультиплеера в Magic: The Gathering не существует, а это значит, что в приведенных вариантах можно смело менять игровые параметры по своему усмотрению. Если вы с друзьями играете в какой-нибудь собственный оригинальный вариант, напишите об этом нам, и мы с удовольствием о нем расскажем в следующих номерах. ■





СЕМЬ БАГОВ  
Tomb Raider: Chronicles

Рейтинг "МАНИИ": 9,0

**ЖАНР:** Игра про Лару Крофт ● **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Interactive/Core Design  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Tomb Raider 1, 2, 3 ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** P200, 32Mb (P2-300, 64Mb, 3D уск.)  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** А может, вам еще и живую Лару впридачу? ● **СКОЛЬКО CD:** Один

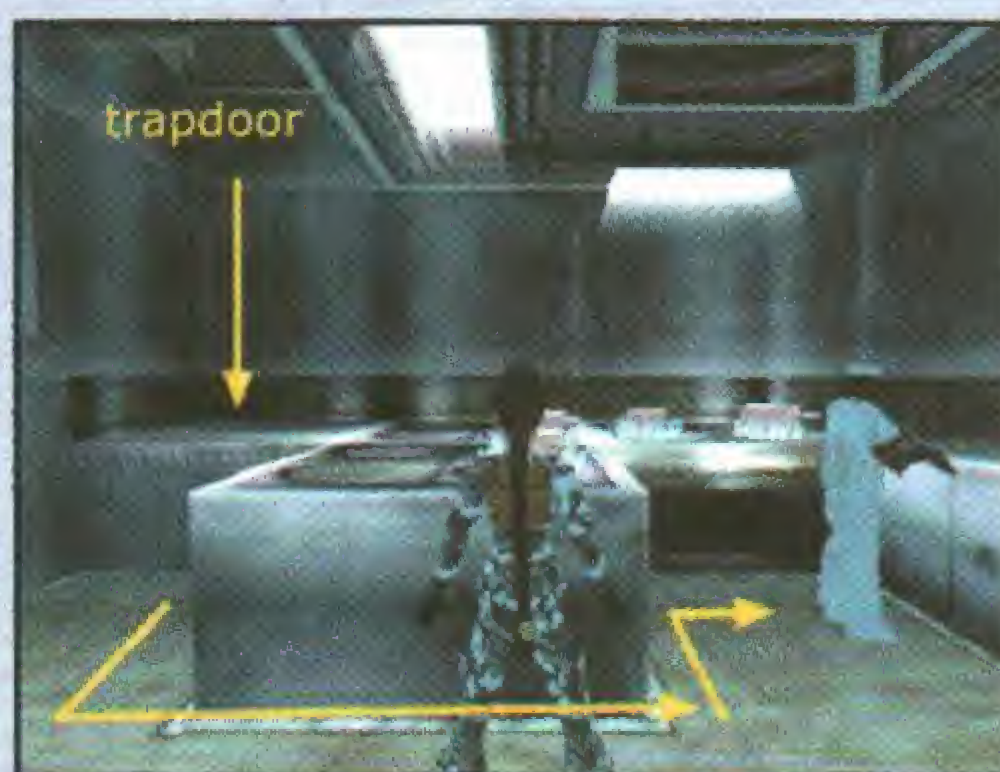
**В потолке открылись люки,  
А из них течет вода.  
Ты не бойся, это глюки.  
Так бывает иногда.**  
(из русского фольклора)

Tomb Raider: Chronicles... Как долго крофтоманы "всигу свиту" ждали ее выхода! Сколько о ней ходило всяческих сплетен и баек! И вот, наконец, она у нас, долгожданная и вожаденная. Начали играть. И почему-то всем стало очень грустно. В большой степени эта грусть связана с тем невероятным количеством глюков и несуразностей (для удобства я буду называть их единым словом), которые сильно усложняют прохождение игры и заставляют тебя думать, что ты полный идиот, потому что заплутал в трех соснах и не знаешь, что делать дальше. Однако мало кому в голову придет два часа сидеть на одном месте и пытаться выполнить одно и то же действие, которое срабатывает только с нескольких (!) попыток. Видимо, создатели игры очень торопились, а бета-тестеры работали из рук вон плохо. Но не все так плохо: некоторые баги, наоборот, позволяют обмануть программу и пройти с наименьшими потерями.

**Глюк первый.  
Trajan's Market.  
Трехглавый дракон  
в конце уровня.**

За каменным зданием, из которого торчат головы дракона, много полезных вещей. Однако, "разбудив" его, вам их взять уже не удастся, потому что Лару за этим домиком будет постоянно сжигать огнем. Как такое возможно, лично для меня остается загадкой. Видимо, "адский" огонь способен проходить и через камень. Если вы еще не прошли этот уровень, позвольте дать вам один совет. Не тратьте на мерзкую рептилию ни нервов, ни патронов. А просто пробегайте у нее под носом к выходу с уровня. Правда, бежать придется о-о-очень быстро.

**Глюк второй.  
Submarine. Кок.**



Ох, и намучилась я с этим русским Иваном Драго! Дело в том, что к нему нужно подойти шагом со спины и стукнуть его ломом по голове. Однако это получается не со всех ракурсов. Конечно, глюком это назвать нельзя. Но зато вполне можно счесть недостатком программы.

**Глюк третий.  
Old Mill. Конец уровня.  
Черепичная крыша  
маленького домика  
с низким лазом.**



Пролезть в этот лаз можно только спиной (!), нажимая CTRL при этом. Я сумела это сделать лишь с четвертой попытки.

**Глюк четвертый.  
Red Alarm. Комната  
с первым киборгом.**

Убив злодея и поднявшись наверх, вы нажимаете кнопку и перекрываете воду, чтобы не было контакта воды и электричества. Затем

нужно спуститься вниз, чтобы взять половинку ключа. После чего ваш путь снова лежит наверх. Так вот, взяв ключ внизу, сохраняться категорически нельзя: после перезагрузки на полу опять оказывается вода, и Лара гибнет.

**Глюк пятый. Red Alarm.**

Двустворчатый люк в потолке около двери, которая является выходом с уровня. Если вы подпрыгнете и откроете люк, в вас будет стрелять охранник. Поэтому лезьте прямо через люк, не открывая его. Враг в этом случае не появится. Экономия аптечек и патронов налицо.



**Глюк шестой.  
Red Alarm. Хлороформ.**

Смешно сказать, но им усыпляются не все охранники (даже стоящие спиной), а только те, кого нужно вырубить по сюжету. Честно говоря, такая избирательность удивляет.

**Глюк седьмой  
(самый главный).  
Red Alarm. Последний  
киборг и кнопка в баре.**



Никогда и ни при каких обстоятельствах не сохраняйтесь у этой кнопки! Иначе киборг просто не побежит за вами, застрянет в какой-то яме. А убить его можно, только заманив в газовую комнату. Иначе вы просто не сможете закончить игру. ■



# ЭПОХА БИТВ® AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Вы сможете разыграть  
все известные  
сражения древности.

Исторически  
достоверные фигурки  
воинов, осадные  
машины, крепости в  
масштабе 1/72.



Неограниченные  
размеры армий.

Неограниченное  
количество игроков.



**СИСТЕМА  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР**



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу:  
Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: [zvezda@df.ru](mailto:zvezda@df.ru) <http://www.ageofbattles.ru>

Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».

**Спрашивайте в магазинах игрушек!**



ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» — КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ



# Sacrifice

Рейтинг "Мании": 9.0

**ЖАНР:** RTS ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay/"Новый Диск" ● **РАЗРАБОТЧИК:** Shiny Entaintment  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Evolva ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-233, 64Mb, 3D уск. (PIII-600, 128Mb)  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Модем, сеть, Интернет ● **СКОЛЬКО CD:** Один

В данной статье мы рассмотрим только общие вещи, а также остановимся на одном из пяти богов — Чернеле. Про всех остальных богов, их заклинания и воинов вы сможете прочесть на нашем компакт-диске. Там же публикуется и подробное прохождение всех миссий.

## Особенности юнитов

**Летун.** Простой летающий юнит. Очень слабое здоровье, но высокая скорость и сильная атака. Если умело им пользоваться, то даже несколько летающих смогут сильно потрепать вражеские силы. Эффективны против пехотинцев и неплохи против других летунов, но очень слабы в битвах со стрелками.

**Пехотинец.** Самое простое создание, предназначенное для рукопашной. Полностью беззащитно против летающих, которых просто не может достать. Здоровье обычно чуть ниже среднего, скорость — выше среднего.

**Лучник.** Обычный юнит, предназначенный для дистанционного боя. Отлично сшибает любые летающие создания, но плохо справляется с подошедшими пехотинцами.

**Поддержка.** В отличие от трех предыдущих типов существ, создания поддержки очень сильно различаются в зависимости от бога. Как правило, они не наносят противнику урона (или наносят, но очень маленький), а используются для того, чтобы получить в битве временное тактическое преимущество. Что-

бы правильно пользоваться созданиями поддержки, требуется достаточно высокий навык, но эти ребята они стоят того, чтобы вы потратили время на их освоение.

**Вышибала.** Средняя по характеристикам пехота, которая хоть и требует две души, но дерется во много раз лучше простого пехотинца. С появлением вышибал строить простых пехотинцев почти не имеет смысла, только если не собираетесь экономить свободные души.

**Стрелок.** Почти то же самое, что и лучник, но... Есть несколько "но". Во-первых, требует в два раза больше ресурсов (две души, а не одна). Стреляет более метко, но раза в два реже. Выстрелы стрелка не только сильнее тех, что у лучника, но и, как правило, причиняет врагу дополнительные страдания.

**Бомбер.** Сильный летающий юнит, который предпочитает не стрелять, а атаковать с помощью клыков/зубов/когтей и прочего. Как правило, имеет неплохое умение, ради которого и строится. Как боевая фигура — не очень сильная, часто два дополнительных летуна выгоднее одного бомбера.

**Осадный.** Стрелок, который одним выстрелом может повредить здоровье сразу нескольких существ, находящихся рядом. Его выстрелы более мощные, но он требует больше душ, чем другие стреляющие, и при этом так же легко убивается. Как правило, имеет самое высокое значение дальности выстрела, что позволяет отстреливать большинство врагов, прикрепленных с помощью заклинания Охраны к вражескому маналиту.

**Сильный стрелок.** Существа, которые имеются на вооружении только у Пироса и Чарнела; они отлично стреляют и почти всегда попадают по цели, нанося ей приличные повреждения. К сожалению, стоят они недешево: четыре души.

**Разрушитель.** Неповоротливое существо-пехотинец, которое медленно ходит, но если уж подойдет, то выдерживает очень сильные удары и само наносит громадные повреждения. Если хотите использовать этих ребят, применяйте заклинание Ускорения.



**Суперсущество.** Самое толстое, быстрое и смертоносное существо. Летает (за исключением Ринока), стреляет и долго живет. Как только появится возможность строить именно их, то стройте только их (если хватит душ). Требует пять душ и обычно всего запаса маны.

## Чарнел — бог Смерти

Войска Чарнела, бога Смерти, не отличаются изысканностью. С одной стороны, у них есть хорошее преимущество: все его создания могут восстанавливать здоровье через нанесение вреда другим существам. Они как бы "забирают" себе жизни врагов. С другой стороны, автоматически восстанавливать здоровье (в отличие от созданий остальных четырех богов) миньоны Чарнела не научены, поэтому между боями вы просто обязаны подлечивать наиболее ценных созданий. С появлением в репертуаре Animate Dead процесс возрождения павших в сражении бойцов станет постоянным занятием. Ударные армии из Netherfiend (Демонов) хороши для уничтожения вражеской пехоты, Deadeye (Глаз) — для отстрела летающих тварей, а Abomination (Мерзость) пригодится вместо Глаза, если у врага много стрелков. Из летающих внимания заслуживает только Паразит. Наземные войска Чарнела не очень сильны из-за полного отсутствия Вышибал, а Демон не самый быстрый и выносливый пехотинец. Атакуйте стрелками и летающими созданиями.





**Армия**

**Scythe** (Косильщик) — стандартный середнячок, пушечное мясо для ближнего боя. Быстро погибает, явно слабее Демона. Поэтому используется до появления оного.

**Fallen** (Павший) — дешевый и простой стрелок. Иногда полезен, даже в самых последних этапах, для отстрела летающих созданий. В отличие от Глаза, стреляет очень слабо, но зато и намного чаще.

**Locust** (Саранча) — слабо стреляет, но помимо жизни высасывает из врага и ману. Заменяется на Blight, как только появляется такая возможность.

**Necryl** (Некрил) — стрелок, который при попадании заражает жертву, то есть не дает ей восстанавливать ману и жизни, а также ослабляет защиту от последующих атак.

Так как болезнь передается и вашим войскам, если они оказались рядом с заболевшим созданием, то старайтесь вначале дать залп Некрилами, а затем расстреливать больного на расстоянии, направляя пехоту на других врагов.

**Deadeye** (Глаз) — меткие стрелки, но очень редко стреляют. Если попадут, то жертва надолго лишится способности к регенерации, а ее ответные атаки станут менее меткими. Не увлекайтесь строительством Глаз и дополняйте их дешевыми Павшими.

**Blight** (Паразит) — это самые лучшие из всех доступных Чарнелу летающих созданий. Неплохо дерутся своим клювом, не очень стремительны, но живучи. В качестве умения

**Styx** (Стикс). Неторопливый, живучий стрелок. Хорош при защите маналитов при помощи заклинания Охраны. На поле боя очень эффективен, так как выстрелами может задевать сразу несколько вражеских созданий. В качестве умения может нацеливаться на синюю душу и взрывать ее, причиняя всем вражеским созданиям немалый урон.

**Netherfiend** (Демон). Стандартный боец, из которых будет состоять ваша армия и которые будут первыми в ее рядах (и которые первыми будут погибать, и которых нужно будет оперативно воскрешать с помощью **Animate Dead**).

**Hellmouth** (Высший Демон). Классный боец. Летаёт, стреляет и заражает врага. На выстрелы расходует достаточно много маны, поэтому имейте рядом нескольких ма-



чено, его армия уже будет не так опасна. Можно применять и против самых крутых созданий.

**Wailing Wall** — стена, высасывающая не только жизни, но и ману (причем мана высасывается очень быстро).

**Demonic Rift** — используется на толпу вражеских созданий, чтобы существенно попортить им здоровье и, возможно, убить самых слабых.

**Animate Dead** — самое полезное из заклятий Чарнела: оно позволяет оживить любое существо, если нацеливаться на его синие души.

Представьте себе, что за 300 маны можно прямо на поле боя вернуть к жизни существо, на повторное создание которого ушло бы в 3-4-5 раз больше маны... и вы поймете, насколько удобно это заклинание. Тем более что оживление любого сильного существа требует меньше времени, чем его создание.

**Plague** — похожа по действию на любое другое заклятие, связанное с бомбардировкой определенной части земли. Эффективно против стрелков и медлительной пехоты, может накрыть и ваших создания.

**Intestinal Vaporization** — 100% убивает выбранное существо. Применяйте только против самых опасных врагов.

**Death** — рядом с магом создается живое воплощение Смерти. Оно атакует всех (любых!) созданий, оказавшихся поблизости, и убивает их с одного-двух ударов. Вызывайте Смерть, только если рядом нет ваших подручных! Особенно приятно вызывать Смерть рядом с алтарем врага. ■



нахоаров. Лучше всего пускать Высших Демонов вперед и сзади прикрывать лучниками и летающими.

**Заклинания**

**Insect Swarm** — стандартное атакующее заклинание, которое немного подлечивает всех остальных.

**Protection Swarm** — не только защищает от урона, но и атакует врагов, которые подошли слишком близко. При этом наносимый урон излечивает самого мага.

**Slime** — замедляет противника и уменьшает его возможности атаковать/защищаться. Используется, чтобы замедлить вражеского мага и тут же уничтожить его атакой всех ваших созданий. После того, как с магом покон-



могут выплюнуть на участок земли несколько колючек, которые замедлят все создания, которые наступят на них. Хорошее прикрытие для лучников.

**Abomination** (Мерзость) — тяжелая артиллерия, эффективная против одиночных крупных созданий или нескольких слабых.

Как и все другие представители тяжелой артиллерии у остальных богов, очень посредственно действуют против быстрых и мелких пехотинцев. Снаряды имеют свойство взрываться, задевая остальных вражеских созданий. При этом в полете снаряды наносят вред всем, кто оказался под ними.

	<b>Stratos</b>	<b>Persephone</b>	<b>James</b>	<b>Pyro</b>	<b>Charnel</b>
Пехотинец	Frostwolf	Druid	Trogg	Cog	Scythe
Лучник	Sylph	Ranger	Earthfling	Flame Minion	Fallen
Летун	Brainiac	Shrike	Gargoyle	Spitfire	Locust
Стрелок	Squall	Gnome	Boulderdash	Pyromaniac	Dead Eye
Поддержка	Vortick	Scarab	Basilisk	Tickferno	Necryl
Вышибала	Storm Giant	Troll	Taurock	Firefist	
Бомбер	Seraphim	Gremlin	Ikarus	Pyrodactyl	Blight
Осадный	Flurry	Mutant	Flummox	Bombard	Abomination
Сильный стрелок				Warmonger	Styx
Разрушитель	Yeti	Ent	Jabberrocky		Nether Fiend
Суперсущество	Silverback	Dragon	Rhinok	Phoenix	Hellmouth



# MechWarrior IV: Vengeance

Рейтинг "МАНИИ": 7,0

**ЖАНР:** Робосимулятор ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ● **РАЗРАБОТЧИК:** Zipper

**ПОХОЖЕСТЬ:** StarSiege, Heavy Gear I&II ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 8Mb уск. (GeForce 2)

**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, модем, локальная сеть ● **СКОЛЬКО CD:** Два

**MechWarrior IV: Vengeance** — игра относительно простая, и большинство из нижеприведенных советов бывалым Мех-Войнам покажутся очевидными. Однако это вовсе не означает их бесполезности. Даже профессионалам никогда не повредит лишний раз убедиться, что они ничего не упустили при подготовке к бою. А уж тем, кто сядет в кабину Меха впервые, сделать это будет и подавно необходимо.

## О пользе боевых друзей

Выбор боевой машины (Меха) и ее настройка зависят от двух факторов — вашего стиля игры и того, кто непосредственно будет пилотировать Мех.

Про стили игры мы поговорим чуть ниже, а пока разберемся с пилотами. Пилотировать Мех будете или вы, или ваши напарники. Имейте в виду, что в MechWarrior IV напарники, управляемые AI, в значительной степени "поумнели" и вполне способны реально помочь вам во время боя. Главное — суметь правильно ими воспользоваться. У ваших напарников есть боевые характеристики, которые вы можете посмотреть во время брифинга перед началом очередной миссии. Главные для вас характеристики — Piloting

и Gunnery, причем умение пилотировать Мех на первых этапах игры гораздо более важно, чем умение точно стрелять. Дело в том, что поначалу тяжелых Мехов у вас не будет. Следовательно, невозможно будет быстро выигрывать дуэли за счет превосходства в огневой мощи, т.к. ставить наиболее смертоносное оружие на легкие Мехи бессмысленно. Потому что, во-первых, для него просто нет места, а во-вторых, всего пара выстрелов из того же PPC моментально перегреет вашу боевую машину. В результате у вас отключится реактор, и вы превратитесь в неподвижную мишень.

Действовать придется по такой схеме: берем напарника с высоким Piloting (благо дамочка с этим навыком будет одним из первых напарников, выдаваемых вам по ходу игры), сажаем его в легкий маневренный Мех с прыжковыми двигателями (Jump Jets), вооружаем одной-единственной Ultra AC2 с максимальным боекомплектom и во время боя все время приказываем атаковать противника. Напарник будет бегать, без остановки стрелять из Ultra AC2 (благо она не греется) и этим отвлекать противника на себя. А вы тем временем забегаете сзади и палите с большого расстояния. При этом противник, как правило, на вас внимания не обращает, т.к. в непосредственной близости к нему находится другой враг — ваш напарник. За напарника же можно особо не беспокоиться, т.к. в первых 5-10 миссиях его подбить практически невозможно. Почему невозможно? А потому, что попадает по нему враг лишь изредка (если вообще попадает, тут все зависит от уровня Piloting) и, не имея на тот момент мощных пушек, не может нанести сколько-нибудь значительные повреждения.

Со временем, когда вы пересадите напарника в тяжелый и медлительный, зато сильно вооруженный Мех, на первое место выйдет Gunnery, но к тому времени этот навык уже успевает развиваться.



● Вот мы и сошлись лоб в лоб. Теперь посмотрим, кто из нас подготовился к бою лучше.

## Не забывайте и себя, любимого

Теперь поговорим о вашей боевой машине. Как уже было указано выше, вот ее-то выбор всецело зависит от вашего стиля игры.

MechWarrior IV построен так, что этих самых стилей может быть по-хорошему только два. Первый — агрессивная атака "в лоб", во время которой вы сходите с врагом вплотную и начинаете поливать его огнем всех пушек, пока супостату не придет конец. В этом случае вам необходимы прежде всего толстая броня, мощные пушки и теплоотводы (Heat Sinks).

Но можно пойти и другим путем, противопоставив огневой мощи противника свою скорость и маневренность. Естественно, вам понадобится быстрый Мех. Однако быстрые Мехи, как правило, не имеют хорошей брони, не могут нести на себе много оружия, и с теплоотводами у них туго.

Допустим, вы решили придерживаться агрессивного стиля. В этом случае берите самый тяжелый из имеющихся Мехов и начинайте его переоборудовать (в 99% случаев установленный по умолчанию набор вооружения не является оптимальным).

Посмотрите, какие типы установочных креплений есть на вашем Мехе. Напоминаю, что таких типов может быть всего четыре: для баллистического оружия (пулеметы, пуш-



● Противник застигнут врасплох. Пилот не успел добежать до своей Catapult, и теперь этот весьма хороший Мех достанется мне.





● Взрыв, конечно, красивый, но я промахнулся. К счастью, мой противник уступает мне в "весовой категории".



● В Иногда на отбитой у врага базе попадают ремонтные ангары. Подлатать дыры, полученные в недавнем бою, тут просто сам Бог велел.

ки Гаусса), для ракет (LRM, SRM, Streak SRM и т.д.), для энергетического оружия (лазеры, PPC) и Omni-крепления (на них можно вешать любое оружие).

Если у вас есть только крепления для ракет и энергетического оружия (а на тяжелых Мехах в большинстве случаев именно они и есть), то не спешите ставить на Мех самые мощные средства поражения. Если это — энергетическое оружие, то оно, скорее всего, будет быстро перегревать реактор, т.к. в суматохе боя вы обязательно будете стрелять часто. Можно, конечно, поставить на Мех дополнительные теплоотводы, но они много весят, отчего невозможно будет увеличить уровень брони вашей машины до максимума. Ракеты тоже не являются решением проблемы, т.к. боезапас к ним ограничен, да и повреждения они наносят не столь сильные, как, к примеру, все тот же PPC.

Выходом из положения являются системы оружия средней мощности. Скажем, вместо LRM20 ставим Clan LRM15. По мощности второй вариант почти не уступает первому, а весит значительно меньше. С энергетическим оружием та же история — перед тем как что-то устанавливать, внимательно присмотритесь к соотношению "огневая мощь/вес". Исключение из этого правила составляют, на мой взгляд, только Clan ER PPC, отличающиеся исключительной дальностью стрельбы и поражающей силой. Впрочем, Clan ER PPC появятся у вас примерно к середине игры, наряду с тяжелыми Мехами.

Всегда старайтесь ставить оружие в корпус, а не в руки Меха, т.к. корпус крепче бронирован. Следовательно, врагу сложнее будет вывести оружие из строя.

Установив оружие, переходите к броне. Как правило, по умолчанию любой Мех бронирован не более чем на 75 процентов. Я рекомендую вам всегда навешивать броню по максимуму. Если это не удастся сделать ввиду перегруженности Меха системами вооружения, бронируйте только те части боевой машины, на которых установлено оружие или которые просто жизненно необходимы. К последним относятся голова и ноги. В голове Меха располагается кабина пилота, в которой вы и сидите. Точное попадание в голову из тяжелого оружия способно убить пилота и тем самым вывести его Мех из игры. Случается это, правда, крайне редко, но случается. Ноги же, по большому счету, самая важная часть Меха, т.к. именно они обеспечивают подвижность. Потеряете ноги — не сможете двигаться. Не сможете двигаться — ваша песенка спета.

Корпус прежде всего бронируйте спереди, так как большую часть атак противника вам придется "принимать на грудь". Однако не стоит забывать и о спине. Частенько бывает, что во время дуэли с несколькими противниками маленький и шустрый легкий Мех врага забегает вам со спины и парой точных залпов ставит точку в сражении. Впрочем, случается это, только когда вы воюете на тяжелом и медлительном Мехе.

Но ведь все может быть и по-другому. Вы можете предпочесть скорость. В этом случае ставить тяжелое энергетическое оружие и ракеты не рекомендуется: из-за ограничений по весу у вас не будет возможности увеличить количество теплоотводов, а значит, невозможно будет стрелять часто. Я рекомендую делать ставку на автопушки (Autocannons, AC). Хотя, на первый взгляд, они наносят довольно незначительный урон врагу, зато стреляют очень часто и почти совсем не греются, так что за реактор можно быть спокойным. Кроме того, в отличие от пушек Гаусса (Gauss Rifles), AC занимают относительно немного места, вследствие чего их можно ставить в корпус Меха. А раз так, то можно убрать броню с рук — какая разница, что их отстрелят, если на них нет оружия? При этом вы немного выиграете в весе, что никогда не бывает лишним. Недостаток AC — ограничение по боезапасу, но тут тоже есть свои хитрости. Чем меньше калибр AC, тем больше максимальный боезапас для нее. Установив на Мех, к примеру, Clan Ultra AC2 и загрузившись снарядами по максимуму, вы будете палять практически всю миссию без перерыва, т.к. боезапаса вполне хватит.

Но, вне зависимости от вашего стиля игры, не стоит забывать также и о дополнительных системах. К ним относятся противоракетные системы (AMS), системы электронного противодействия (ECMS) и прыжковые двигатели (Jump Jets). На каждую модель Меха ус-

танавливается разный набор этих систем. Бывает, что ставятся все три системы одновременно, а бывает — только одна.

Назначение противоракетной системы ясно из названия. Имейте в виду, что сбивается только часть ракет, так что полной защиты вы все равно не получите.

Система электронного противодействия мешает врагу наводиться на ваш Мех. Проще говоря, эта система увеличивает время, необходимое ракетным системам противника, чтобы "захватить" ваш Мех. По большому счету, нужна только в мультиплеере. Однако если у вас есть возможность поставить ECMS, то ставьте. Не помешает.

Прыжковые двигатели имеет смысл ставить на Мехи ваших напарников, причем у напарников должен быть высокий показатель навыка Piloting. Тогда они будут часто прыгать, поливая противника огнем сверху. Учитывая, что попасть в летящий по воздуху Мех весьма сложно, практическая ценность Jump Jets весьма высока.

Тонкости ратного дела Напоследок еще несколько очевидных, но действенных практических советов.

Если ваш Мех более быстроходен, чем Мехи напарников, не бегите на полной скорости. В противном случае вы оторветесь от напарников и при встрече с врагом не сумеете воспользоваться своим численным преимуществом.

Во время боя старайтесь атаковать одного противника всем отрядом. Если же вы начнете распылять свои силы, то вас сильно потреплют.

Не забывайте внимательно следить за состоянием Мехов напарников. Не медлите с отдачей приказа о перегруппировке, если видите, что напарник увязался вслед за врагом — вполне возможно, что немного впереди у неприятеля стоят в засаде дополнительные силы.

Прежде всего уничтожайте танки, передвижные ракетные установки и пушки, а только потом принимайтесь за вражеские Мехи. Как бы вы ни старались, а свалить Мех быстро не получится, и пару-другую выстрелов танков вы пропустите, а по огневой мощи танки ненамного уступают легким Мехам. ■



● Врагу капут. Его Мех получил слишком серьезные повреждения, и реактор взорвался.



## JA 2.5: Цена свободы

Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Рейтинг "МАНИИ": 7,5

ЖАНР: Turn-based squad-combat simulation ● ИЗДАТЕЛЬ: Innonics/Interplay/"Бука" ● РАЗРАБОТЧИК: Sir-Tech Canada

ПОХОЖЕСТЬ: X-COM ● СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: P133, 32Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Увы! ● СКОЛЬКО CD: Один

После почти годовой задержки канадцы Sir-Tech наконец-таки сподобились выпустить всеми ожидаемый **Unfinished Business**. Поскольку, пройдя "Агонию Власти", вы уже располагаете основательными знаниями об игре, я не буду прояснять очевидные для вас вещи, а постараюсь изложить то, что может вам реально понадобиться.

### IMP — зеркало души наемника

Игровые хитрости начинаются с момента создания себя любимого на сайте IMP. Процедура создания бойца претерпела коренные изменения. Если раньше она сводилась к гаданию на кофейной гуще — прохождению через тест, результаты которого трудно было предсказать, — то теперь все сделалось предельно просто и наглядно. Прежде всего, в UB появились, можно сказать, новые навыки, такие как "эксперт по тяжелому оружию" и "камуфляж". Они были и в JA2, но присвоить их там своему персонажу можно было только путем взлома игры. В UB в этом плане все честно.

Всего можно выбирать из четырнадцати возможных навыков. У бойца не может быть больше двух специальных навыков, но можно оставить и один. Тогда, если это возможно, навык дается в степени "Эксперт", что удваивает его эффект. При желании можно и вовсе отказаться от специальных навыков. Выбор специальных навыков определяет тип бойца (о них мы поговорим ниже) и его потенциальные боевые качества.

**Lock Picking (отмычки)** — бонус к вероятности вскрытия замков.

**Hand to Hand Combat (рукопашный бой)** — увеличивает вероятность нанести больший урон противнику в рукопашном бою.

**Electronics (электроника)** — бонус к вероятности обезвреживания ловушек.

**Night Operations (ночные операции)** — персонаж получает бонус к дистанции обзора и вероятности перехвата противника в ночном бою.

**Throwing (броски)** — боец с этим навыком гораздо чаще попадает в цель гранатой.

**Teaching (учитель)** — не советую брать этот навык, т.к. в UB он абсолютно бесполезен, здесь никого (больше нет ополченцев) и некогда учить.

**Heavy Weapons (тяжелое оружие)** — навык увеличивает вероятность поразить цель из тяжелых видов вооружения, таких как гранатомет.

**Auto Weapons (автоматическое оружие)** — увеличивает точность ведения огня из автоматического оружия в режиме очереди.

**Stealth (скрытность)** — дает бонус в режиме скрытых передвижений, уменьшая радиус распространения шума.

**Ambidextrous (буквально — обеерукость)** — с этим навыком любой боец, как левша, сможет без штрафа к точности стрелять с двух рук одновременно.

**Knifing (ножи)** — действие навыка распространяется на все виды холодного оружия, увеличивая вероятность поразить противника.

**Rooftop Sniping (стрельба с крыш)** — этот навык компенсирует штрафные очки к точности при стрельбе с крыш.

**Camouflage (камуфляж)** — позволяет постоянно поддерживать 100% уровень камуфляжа.

**Martial Arts (боевые искусства)** — в рукопашном бою боец наносит больше урона недоступными обычным бойцам приемами.



При выставлении параметров своего бойца не рекомендую исповедовать путь "минимума параметров" при максимуме сложности игры. Цель, так сказать, не оправдывает средства. В UB можно ставить максимальное значение параметров 90 (а не 85, как это было в JA2).

**Здоровье** в Траконе дороже всего, поэтому, не задумываясь, ставьте его по максимуму — 90.

**Подвижность** — очень важный параметр для скрытности, качается медленнее, чем ловкость, поэтому рекомендую оставить его в пределах 70 (плюс-минус 5 единиц).

**Ловкость** — в Траконе она качается так же просто, как и в Арулько (о путях прокачки ниже). Этот параметр смело можно опустить до 60 (+- 5 единиц).

**Сила** — в здоровом теле здоровый дух! Прокачивается непросто, оставьте этот параметр около 80 (+- 5 единиц). Сила влияет на грузоподъемность бойца, а уж поверьте, новые вещички тяжеловаты!

**Мудрость** — ее также можно прокачать. Мудрость влияет на скорость прокачки бойца. Чем быстрее — тем лучше. Да и собирать сложные агрегаты — тоже мозги нужны! Поэтому оставьте этот параметр около 70 (+- 5).



**Лидерство** — им смело можно жертвовать и опускать до 35 (ниже не получится), т.к. оно ни на что не влияет.

**Меткость** — дело наживное, но и ставить 35 не советую, т.к. изначально оружие дается не самое хорошее, а патроны не бесконечные. Но до 50 параметр можно опустить.

**Механика** — механик в Траконе — святой человек, тем более что персонажей, которые бы чинили вещи, тут нет. Но и делать из своего бойца "папу Карло" неразумно. Снижайте до 35-40. Проще нанять бойца, у которого механика будет выше.

**Взрывчатка** — баловаться взрывчаткой особо не придется, да и прокачаться можно легко. Смело опускайте до 0, если оно вам вообще не нужно, либо до 35.

**Медицина** — перевязываться придется часто. Чем выше уровень медицины, тем экономней расходуются аптечки. Оставьте параметр в районе 45-50.

## Классы бойцов

Условно в UB можно выделить три класса бойцов. Каждый класс требует наличия тех или иных параметров.

**Снайпер** — ему бы я посоветовал взять стрельбу с крыши и ночные операции.

**Боец огневой поддержки** — некоторые отводят себе эту роль, так как основное "пушечное мясо" приходится именно на их счет. Тут можно посоветовать взять навыки **автоматического** и **тяжелого оружия**.

**Разведчик/диверсант** — бойцы этого типа, как правило, отрываются от своего отряда и тихо подкрадываются к врагу, чтобы разведать все и пострелять в незадачливого противника, оставаясь незамеченным. У такого бойца может быть два оптимальных варианта набора навыков: **скрытность** и **камуфляж** либо **скрытность** и **ночные операции**. Конечно же, возможны и другие варианты, но практика показывает, что эти две комбинации оправдывают себя в большей степени.

## Секреты прокачки персонажа

Прокачка персонажей — это основное наследие жанра ролевых игр в Jagged Alliance. Во многом способы прокачки остаются прежними, как и в JA2. Но то ли климат, то ли особенности игры накладывают свои ограничения и создают специфику прокачки в UB.

**Здоровье** — дистанции в Траконе не те, поэтому здоровье качается очень медленно и незначительно. Единственный способ — это большие перегрузки персонажа и длительные марш-броски.

**Подвижность** (в зависимости от версии игры) простым ползанием в режиме скрытности перед врагом качается медленно. Не больно-то поползаешь перед элитными бойцами, а то будет — "потерял здоровье, зато накачал подвижность!" Я советую качать **подвижность** вместе с **ловкостью**, упражняясь в метании ножа, в рукопашном бою, а еще лучше — в применении холодного оружия на враге. Но это справедливо только для версии 00.11.14, а в версии 00.11.02 подвижность легче всего качается вышеназванным способом.

**Силу** можно прокачать косвенным путем, в рукопашном бою. Но еще лучше обзавестись ломиком и применять его вместо ножа. Закрытых ящиков в Траконе немного — берегите их как зеницу ока и отдавайте на вскрытие тем, кто качает свою **силу**.

**Меткость**. Вроде бы и говорить не о чем. Каждому ясно, как она качается. Но тут есть ряд нюансов. Во-первых, скорость прокачки меткости зависит от уровня **мудрости**. Бывает, после второго попадания игра начисляет очко меткости. После починки бага меткая очередь позволяет довольно быстро повысить этот параметр. А во-вторых, меткость довольно резво растет при выполнении сложных выстрелов, например, по врагам, залегшим за деревьями. Вы можете и не поразить супостата, но заработаете лишнюю единицу.

**Механику** качать в Траконе проще и быстрее традиционным способом — чиня свою амуницию. Попутно можно прокачать **подвижность**, **силу** и порой **ловкость**.

**Медицину**, в отличие от "Агонии Власти", проще всего прокачать на самих себе. Будь вы трижды хороший игрок, у вас не получится пройти все сектора без единого ранения.

## Об оружии

Оружие — это, пожалуй, самая важная вещь в игре. Нового оружия в UB много. Рассуждать о том, какое оружие самое лучшее, — дело неблагодарное. Одно стало очевидно: **FN-FAL** — больше не "царица полей"! Во-первых, попадает очень редко, да и очередь в три патрона совсем не устраивает настоящих солдат. И смело можно сказать, что на смену ей пришел **TAR-21**. Очередь в 5 патронов, относительно большая дальность, те же **AP**, что и у **FN-FAL**, и магазин на 30 патронов делают это оружие крайне эффективным. Но **TAR**, как и любое другое автоматическое оружие, эффективен только в ближнем бою, в закрытых помещениях или под землей.

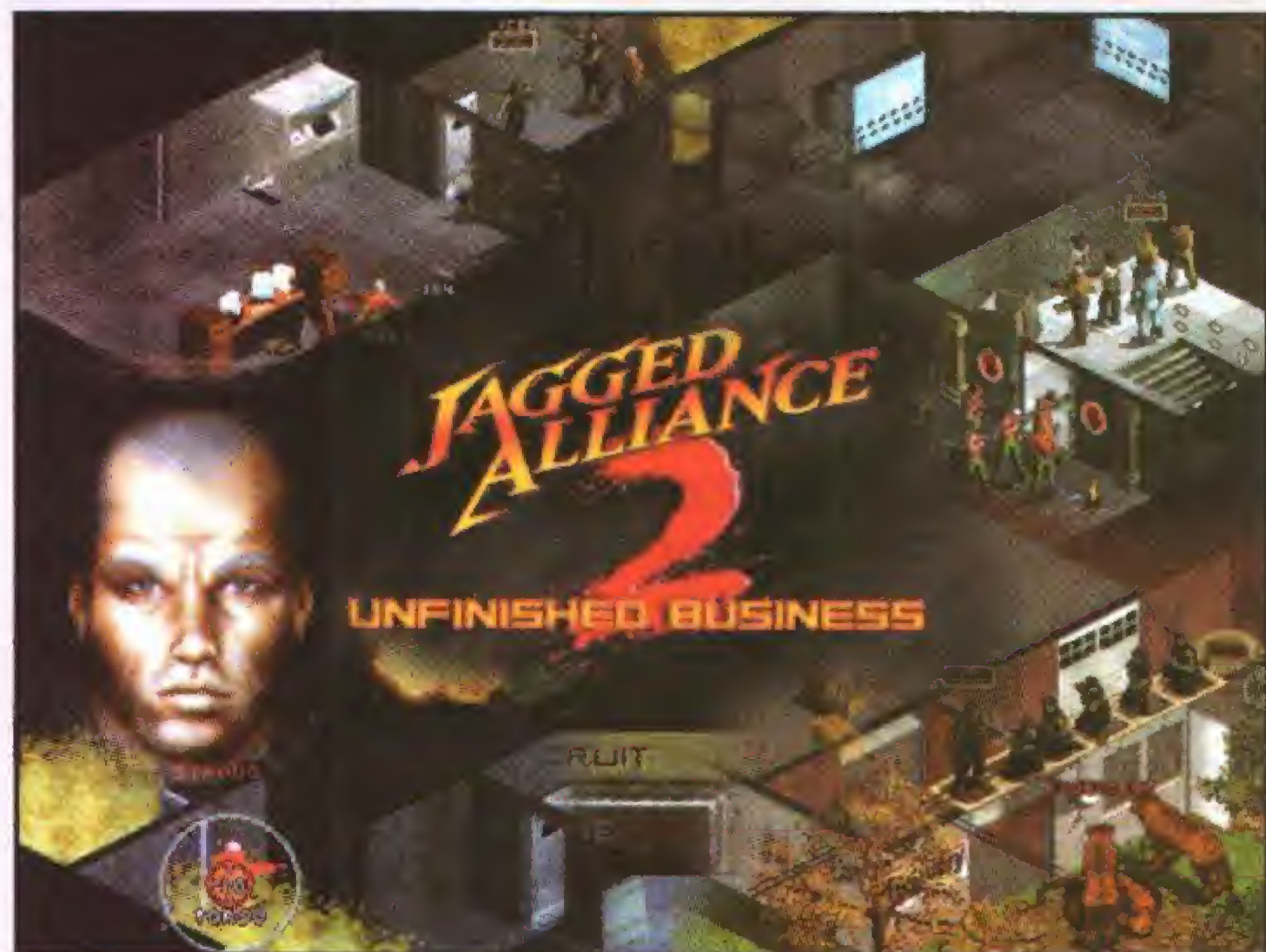
Что же брать? Все зависит от личных предпочтений и от стиля игры. Например, для ночных операций я бы посоветовал обзавестись **Calico M960A**. Снабдите его глушителем, болтом с пружиной и ЛЦУ, и оно станет просто незаменимым ночью! После апгрейдов у **M960A** будет урон 25 на дистанции 25. И все это — с магазином в 50 патронов!

Но все же огневой мощи **Calico** не хватает. Порой боевая ситуация требует высокой скорострельности. Не таскать же для этого с собой **РПК**! Поэтому лучше на команду захватить один или два **Micro Uzi**.

В качестве основного калибра настоятельно рекомендую использовать **PSG-1** (у нее урон 38 единиц, дистанция боя 80 и **AP** — 8). И не пожалейте денег для закупки еще двух нужных стволов: **AS VAL** и **Barrett**. Первый ствол обладает уникальной характеристикой — бесшумной стрельбой. Дистанция боя — всего 40 клеток, но этого вполне достаточно в ночных операциях. **AS VAL** можно получить в секторе H9, с тельца снайпера, засевшего на одной из крыш. А вот **Barrett** придется купить — за 11.000\$, но он того стоит (правда, после выполнения квеста можно и за 5500\$). Его урон — 44 единицы при дальности выстрела 150 и 9 **AP** за выстрел. Эта винтовка проходит по классу тяжелого оружия, так что лучше всего с ней управится Стоджи — эксперт по тяжелому оружию.

## География Траконы

Тракона — небольшое государство. Здесь всего 24 сектора. Стандартных секторов — несколько, а большинство уникально. Мы остановимся только на самых важных секторах, в которых можно повстречать интересных персонажей. Пытаться описывать методы взятия того или иного сектора на страницах журнала неразумно, т.к. это требует досконального изучения методов и путей прохождения игры, даже учета, с какой





стороны ваши бойцы зашли в сектор. При продвижении по карте следует учитывать местоположение секторов, являющихся источниками вражеских патрулей.

Первый источник патрулей находится в секторе H9 — что-то вроде пограничной заставы. В начале игры отсюда, к месту падения вертолета, выдвигается первый и самый большой патруль. На высшем уровне сложности — 12-13 душ, из которых 1/3 — гвардейцы. Потом до самого города можно сражаться без опаски и спокойно ночевать во всех секторах, но — не далее городских окраин.

Следующий источник неприятельского пушечного мяса находится на электростанции. Но здесь патрули плодятся с меньшей частотой, да и гвардейцев среди них не так много.

Примечательное отличие UB от JA2 в том, что здесь под землей можно чинить вещи! Но я не советую больно много отдыхать. Патрули ходят и под землей. Источник их — на третьем уровне в секторе L15. Так что спать придется урывками.

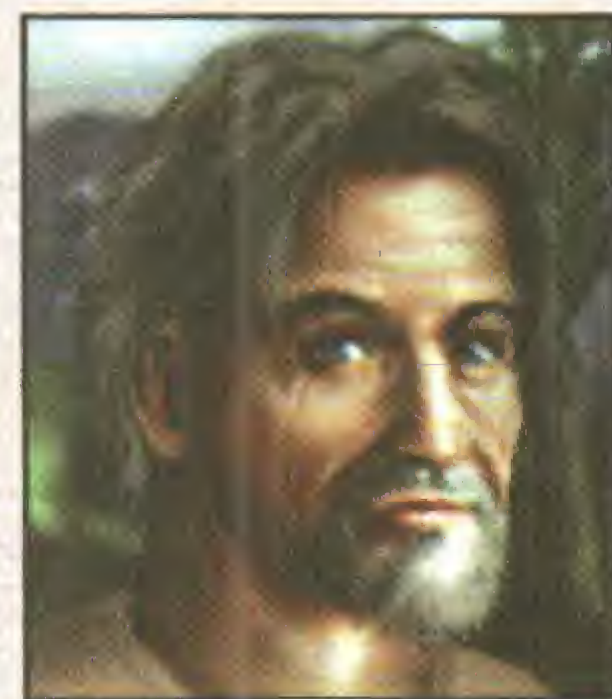
## Интересные сектора



В Траконе не так много персонажей, с которыми можно поболтать. Первый персонаж, которого вы встречаете, это пилот вертолета — Джерри.

Лично я всегда пускаю Джерри в расход. Вообще-то, следуя гуманистическим соображениям, его надо было бы оставить в живых, но он предатель, угробил вертолет и поломал лэптоп. Я рассматриваю его лишь как первую жертву и объект прокачки своего персонажа. Если мудрость достаточно велика, то в рукопашном бою можно на единичку поднять на нем и силу, и ловкость, и подвижность.

## Сектор H10



Следующий важный персонаж обитает в этом секторе. С виду — этаким бомжеватый чулак, зовут Мануэль. Найти его можно в западной части. По происхождению Ману-

эль — арульканец. Этот человек — не кто иной, как дражайший супруг Фатимы, известной по первому сектору Арулько. Рекомендую нанять. Служит он бесплатно, из идейных соображений.

## Сектор I10



В секторе I10 живет Бетти, приторговывающая всяким хламом. У нее можно купить различную военную утварь, вплоть до бронежилетов. А самое главное, у Бетти

есть необходимая деталь для починки лэптопа — антенна. А еще при случае можно прикупить Компаунд-18 и керамические пластины — очень полезные вещи! Непременно приобретите видеокассету "Дикий, дикий Восток". Как только купите кассету, из туалета магазина выйдет новый персонаж — Текс. Нанять его очень просто, он буквально напрашивается на это.

Текса очень критично воспримут в вашей команде. Но и этот боец в хозяйстве сгодится. Встреча с Тексом возможна только в игре со свежим, не импортированным из JA2 главным персонажем. Взламывать дверь в "офис" Текса не советую, тогда после разговора он просто уйдет и не станет наниматься, даже если у вас будет кассета. Если же у вас игра с импортированным героем, то его в туалете нет, можете не искать.

В игре не так много квестов, и некоторые из них получают и выполняют в данном секторе. Первый квест даст Бетти. В разговоре она пожалуется на то, что не может попасть на свой склад, который в правом нижнем углу карты. Надо отправиться на склад и убить засевших там котов (которые "кошки-убийцы", в оригинале bloodcats). На раннем этапе игры без потерь или без тяжелых ранений не обойтись. Боец, открывающий дверь, всегда перехватывается кошками и получает порцию укусов. Но это неприятное недоразумение устраняется одним уколом R-booster.

Лучше всего оставить всех своих бойцов у входа (на улице) и отвести открывавшего

дверь в сторону. Застрелите первую кошку и ждите прихода остальных. Как правило, ход каждой кошки заканчивается прямо перед вашими ребятами. Не стреляйте в них, а бейте руками или ломом. Это удобный случай прокачать бойцов. Если в секторе еще не закончился бой, то можно зайти на склад в походном режиме, тогда есть вероятность, что кошка не перехватит открывающего дверь. После выполнения квеста у продавщицы появится больше разных товаров.

Еще один важный квест — починка лэптопа. Тут вам помогут только деньги. Необходимая деталь продается у Бетти. Квест выполнится сразу после приобретения антенны, и вы снова получите доступ к Интернету и сможете нанимать бойцов.

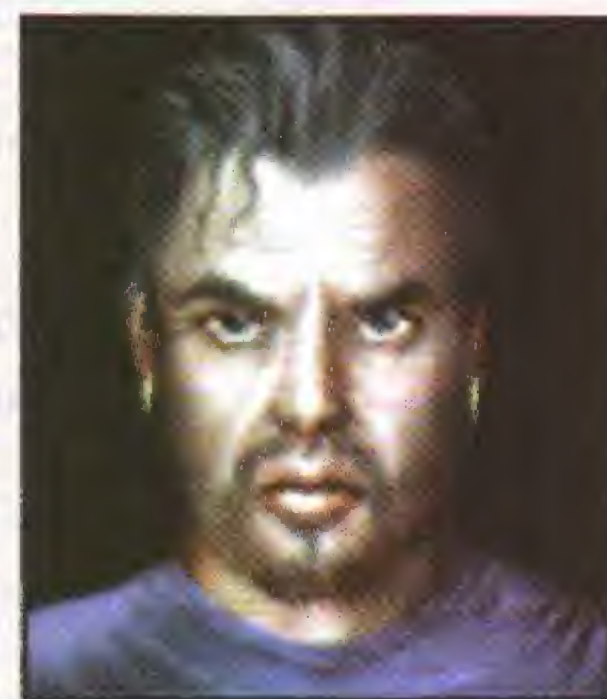
## Сектор I11

Здесь обитает самый важный персонаж во всей игре — Рауль. Местный торговец оружием. Советую тащить к нему на продажу все, что плохо лежит. Порой за одну ходку можно продать трофеев на 20.000 зеленых американских рублей.

Если вы играли импортированным главным героем, то вы не встретите Текса. Вместо него в этом секторе живет знакомый еще по Арулько Джон Калба. Его супруга умерла, и теперь он не прочь снова стать военным. Он готов присоединиться к вам и окажется довольно неплохим воякой.

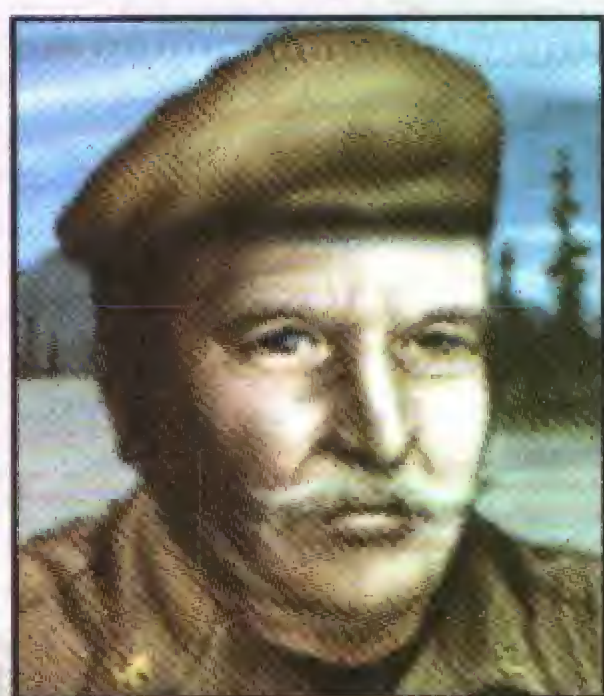
Здесь же можно получить еще один квест — принести Раулю ручную мортиру.

В разговоре с вами он упомянет о том, что ищет это оружие и обещает за него скидку на Barrett в 50%. Взять мортиру можно в секторе H11. Но сдавать квест надо довольно хитро. Сначала предлагаете продать его Раулю. Он предложит за мортиру всего 1 доллар. Уберите ствол с "прилавка" — Рауль обидится и повысит цену до 100 долларов. Вот теперь продавайте. Если в продаже был Barrett, то сразу заметите, что цена на него упала с одиннадцати до пяти с половиной тысяч.





## Сектор I13



В секторе I13 обитает еще один боец — отставной полковник Бигинс. Здесь следует соблюдать большую осторожность. Для найма Бигинса нужно не менее 3500 зелены. Тут кругом все заминировано. Если вы попытаетесь пройти мимо него, он окликнет вас, проигнорируете — взорвет вход в шахту. Другого пути его найма, кроме подкупа, нет. На вооружении у Бигинса TAR-21, TNT и C1. Мужик стоящий, хоть и стар. Это высокочеловеческий специалист в подрывном деле, по ночным операциям и по электронике.

## Сектор J13 — Электростанция

Важнейший сектор. Миновав его, вы больше не сможете вернуться на поверхность. Здесь же обитает последний персонаж. Это главный инженер станции. Обижать его не стоит — хороший малый. Он подскажет вам способ, как проникнуть на ракетную базу. Для этого взорвите "вентилатор" в правой нижней части карты с помощью TNT.

## Подземелья Траконы

Отдельного разговора заслуживают несколько секторов с подземными секторами ракетной базы. Так, в секторе K15 на втором уровне есть закрытая дверь, которая с виду не открывается. Чтобы открыть ее, нужно подняться этажом выше, в наземный комплекс ракетной базы. В дальнем ее поме-

щении, наиболее охраняемом, есть рубильник; повернув его, снова спускайтесь в подземный сектор, и раздвинувшиеся ворота откроют вам путь в святая святых ракетной базы — к командному пункту. Здесь отдохнуть не придется. Запаситесь большим количеством патронов для TAR и не жалейте шайтан-труб — гранатометов. И помните — назад дороги уже нет. Чтобы пройти игру, вам надо достигнуть самого нижнего уровня базы, убить главнокомандующего — Морриса — и нажать кнопку на пульте. Изменив координаты цели, запустить ракету и вовремя сделать ноги...



## Рекомендации

Я бы рекомендовал все же начинать игру в режиме "Железной Воли" (далее ЖВ; в англ. версии — "Iron Man"). Пусть не на максимальном уровне сложности. Конечно же, сразу не будет получаться, но опыт — он и в Африке опыт! В этом режиме опыт игроком набирается очень быстро.

Играя в режиме ЖВ, советую брать навыки **скрытность** и **камуфляж**. К сожалению, навык ночных операций в UB себя не оправдывает, т.к. враг часто попадает очень опытный, и ПНВ тут носят едва ли не через одного.

Боевые действия можно вести в любое время суток. Советую брать на вооружение на ранних этапах сначала Calico M950, потом Calico M960A (обе модели предусматривают установку глушителя, чем нельзя не воспользоваться).

Как только доберетесь до торговца, купите AS VAL (его можно запустить и в качестве трофея — об этом говорилось).

В режиме ЖВ очень пригодятся дымовые гранаты (особенно в закрытых помещениях, когда будете бороться с засевшими по углам врагами).

Очень рекомендую обзавестись фальшфейерами, но еще лучше — найти M79 и купить как можно больше осветительных гранат.

## Кого брать в команду

В начале игры встает вопрос, кого брать с собой? Вот мои критерии выбора команды. Бойцы должны быть достаточно высокого уровня опыта, иметь высокие показатели меткости и располагать в хозяйстве дальноточными пушками под популярный калибр (наилучший вариант — 5,56 мм). Из АИМ я беру только одного бойца — Райвен. Девушка суровая, симпатичная, меткая, и на вооружении у нее ни много ни мало, а Мини-14. Больше из АИМ никто, увы, не оправдывает моих ожиданий — то ли денег просит немерянное количество, то ли несимпатичен, то ли ствол совсем дурной... А вот новые бойцы из M.E.R.C. представляются очень перспективными. Во-первых, они очень опытные ребята, а услуги их обходятся гораздо дешевле аймовских. Во-вторых, они просто незаме-

нимые люди. Стоджи — действительно настоящий Крепкий Орешек. У него на вооружении прекрасный СКС, он всегда спокоен, крепкий, прекрасный



механик. В общем, парень хоть куда! Его коллега — француз Гастон Кавальери, пожалуй, придется по вкусу только парням. Уж больно достает он своей сексуальной озабоченностью, и нервы женской половины игровой аудитории, скорее всего, его не выдержат и пустят француза "в расход". Стоджи — эксперт в области тяжелого вооружения, а Гастон — спец по ночным операциям и снайперской стрельбе. Конечно же, есть и другие варианты. Я лишь попытался показать, что в UB выбор бойцов должен быть куда более обоснованным, чем в JA2.

P.S. Ну и напоследок — остается пожелать вам удачи! Следите за материалами "Игромании", мы еще вернемся к Unfinished Business. Следите за компакт-диском, редакция планирует постоянно пополнять ваш арсенал новыми кампаниями и утилитами. И заглядывайте порой на сайт "Вольного Стрелка" — [www.freelancer.ag.ru](http://www.freelancer.ag.ru). Здесь систематически появляются приятные довески для вашего любимого Jagged Alliance. ■





# Корсары: проклятие дальних морей

Рейтинг "МАНИИ": 9,0

**ЖАНР:** Пиратское RPG-приключение ● **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Акелла / 1С  
**ПОХОЖЕСТЬ:** Pirates! ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-233, 64Mb (PII-350, 128Mb)  
**МУЛЬТИПЛЕЕР:** Увы! ● **СКОЛЬКО CD:** Один

## Как заработать экспу?

Это, пожалуй, ключевой вопрос игры. Именно заработанная экспа определяет ваш капитанский ранг, а он, в свою очередь, лимитирует класс корабля, на котором вы можете плавать.

1) Экспу дают основные и вспомогательные квесты. Это главный способ накопления опыта в начале игры, когда у вас еще нет приличного корабля. Иногда экспу можно получить только за разговор с кем-то, просто дослушав собеседника до конца. Не стесняйтесь спрашивать одного и того же персонажа по несколько раз — возможно, после выполнения какого-то действия его язык развяжется еще сильнее.

2) Экспу приносит участие в боевых действиях. Учтите, что за потопленный корабль дается существенно больше очков опыта, чем за взятый на abordaj. При этом учитывается ваше умение и сноровка: за прямое попадание в пороховой погреб (так называемое критическое попадание, которое приводит к немедленной гибели корабля) вам дадут в 2 раза больше экспы. Если, плавая на шлюпе, вы умудритесь пустить ко дну фрегат, то получите существенно больше опыта, чем если бы вы потопили какой-нибудь там пинк. Самая большая экспа дается за разрушение форта

(не менее 20000), но и дело это нелегкое и достижимое только на "крутых" судах не ниже 3-го класса. В самом начале игры весьма трудно раздобыть экспу прямым пиратским способом, поскольку почти все противники явно сильнее вас. Поэтому такой вам совет: не ввязывайтесь в драку в одиночку, лучше присоединитесь к битве, в которой участвуют союзные вам корабли.

## Золото!

Торговля — самый простой, самый легкий и самый безопасный способ обогащения. Покупайте на одном острове экспортные товары, везите их на другой остров, где они являются предметом импорта, и продавайте их там. Получается эдакий "торговый симулятор". Учтите, что нет смысла покупать/продавать товары, не отмеченные как импортные/экспортные — в этом случае вы, скорее всего, окажетесь даже в убытке или выиграете самую малость. Если вы иг-



раете за англичан, то уже с самого начала игры вам доступен достаточно безопасный маршрут: Тендейлз — Хайрок — Мертвый Остров. Грузите на Тендейлз полотно и кофе, продавайте полотно на Хайроке, грузите там еще кофе и загоняйте все кофе на Мертвом Острове. Выручка в 7-9 тысяч золотых за 3 недели вам гарантирована! (Требуется судина водоизмещением около 1000 центнеров.) А вообще, для справок заглядывайте в таблицу, где мы приводим для вас список экспортных/импортных товаров.

Но если вы считаете себя настоящим пиратом, займитесь подобающим делом: грабьте торговые суда! Но не топите их, а берите на abordaj. Если вы потопите судно, то в денежном отношении мало что выиграете: соберете лишь жалкие крохи, плавающие на месте гибели корабля. Зато если вы захватите судно, то весь его груз станет вашим, и вы сможете его продать, как свой. Кроме того, в капитанской каюте вы найдете несколько тысяч золотых монет (обычно 1000-4000). Ну и, самое главное, вам достанется захваченный корабль, который вы сможете отвести в ближайший порт и продать. Правда, для этого необходимо иметь первого помощника, который временно перейдет командовать на захва-

## Торговые острова

Остров	Какао	Сахар	Вино	Полотно	Ром	Табак	Кофе	Красное дерево	Пшеница	Черное дерево	Бомбы
Оранж		—	+	+		—		—	+	—	
Бельфор			+	+		—		—	—	—	
Омори	—		+					—	+		
Хайрок	+	—			+	+	+	—	—		
Тендейлз	+					+	+	—	—		
Мертвый Остров	+				+	+	—	—			
Эль Каймано		+			—			+			—
Баллена	+	+	—		—	—				+	
Авилия	+	+	—		—		—	+		+	
Синистра			—							+	

Примечание: "+" означает экспорт; "—" означает импорт.



ченный корабль. Если же первого помощника нет, а захваченный корабль классом выше вашего, то имеет смысл пересечь на чужой корабль, дабы затем его продать и вернуть свой. Но, в принципе, можно и остаться командовать кораблем, до которого вы еще не доросли по рангу. Однако в этом случае вы получите штраф -1 к каждому умению, помноженный на разницу классов кораблей — так что вряд ли стоит это делать (Например, если вы можете управлять только кораблями 5-го класса и пересядете на корвет 3-го класса, то получите -2 к каждому умению.)

## Умения

Какие умения развивать в первую очередь — это зависит от стиля вашей игры. Однако можно дать ряд общих советов. В первую очередь, обратите внимание на фехтование. Даже если вы и не собираетесь брать суда на бордаж, все равно как можно раньше доведите это умение хотя бы до 5. В ходе выполнения квестов вам все равно придется брать форты, где это умение играет критическую роль: благодаря высокому навыку фехтования вы сможете справиться с противником, команда которого по численности в 2-4 раза превосходит вашу. Главное же внимание обратите на 3 "стрелковых" показателя: меткость, перезарядку и координацию — они существенно повышают огневую мощь вашего корабля. Далее, нелишним будет поднять навигацию, дабы изначально иметь преимущество в скорости и маневренности. Если вы собираетесь промышлять абордажем, развивайте одноименный навык, что облегчит вам подход к вражеским кораблям. Защита и починка — явно вторичные умения: хорошо воюйте, и вам не потребуются "латать дыры". Ну а если нарвались на сильного противника —



● Взяв город, не спешите радоваться. Трупы валяются повсюду, загромождая проходы, так что зайти вы никуда не сможете.

сразу же после боя направляйтесь в порт и восполняйте потери. И совсем бесполезным кажется навык коммерции, поскольку с деньгами проблем почти не бывает (ну, сделаете лишний торговый рейс, дабы компенсировать низкий уровень коммерции).

## Офицеры

Старайтесь всегда нанимать офицеров. Неважно, что некоторым из них надо платить баснословное жалование, ведь добыча денег — не проблема. Самым ценным офицером является первый помощник, ведь при его наличии вы получаете возможность брать призовые корабли и отводить их в порты для продажи. В игре можно найти двух первых помощников: оба околачиваются на французских островах (а патч перемещает одного из них на пиратский остров). Второй по ценности — канонир, поскольку повышает сразу 3 полезных умения: меткость, перезарядку и координацию. (Самый крутой канонир — Дрейфус "Фитиль" с +3 по всем показателям — потягивает вино в таверне на пиратском острове Грей Сэйлз.) Третий по ценности — боцман, повышающий навигацию и фехтование.

## Корабли

При выборе корабля особое внимание уделяйте его скорости и маневренности: шустрому кораблику при умелой тактике вполне по силам потопить малоповоротливую посудину, обладая она хоть в 2-3 раза большей огневой мощью. Затем смотрите на количество и калибр орудий. Далее — на максимальное количество команды: тут чем больше, тем лучше, хотя поначалу может показаться обратное, ведь каждому матросу надо платить 50 золотых ежемесячно. Однако, проведя хотя бы одну абордажную схватку, вы ясно почувствуете преимущество большого коллектива. Грузоподъемность на судах выше 6-го класса практически не играет роли (места в трюмах обычно всегда хватает).

Выбор корабля зависит от предпочитаемой вами тактики ведения морских боев. Но если сделать ставку на скорость и маневренность, то типичная цепочка перехода от корабля к кораблю выглядит так: Пинк — Шлюп — Шнява — (возможно, Бриг) — Корвет — (возможно, Быстрый Линейный Корабль) — Боевой Корабль. Вожденная цель многих игроков — поплавать на Мановаре, однако для прохождения всей игры вполне достаточно ограничиться Корветом — самым быстрым и высокоманевренным кораблем с приличной огневой мощью.

## Форты

Вы не можете войти в город, защищенный фортом, если его население враждебно настроено к вам. Максимум, что можно сделать, — это разбомбить форт и взять мзду с местного населения; однако поговорить ни с кем вы не сможете, и войти куда-либо вам тоже не удастся (кроме дворца, где и получите мзду). После того, как вы покинете остров,

## "Золотые" баги

Игра изобилует багами. Некоторые из них можно использовать как самые настоящие читы (и не надо никаких кодов и трейнеров!).

Как не платить своей команде? Баг: если вы стоите на якоре, то в начале месяца с вас просто не потребуют жалования (не появится соответствующее предложение)! Так что становитесь на якорь числа 29-30 и переждите пору денечков.

Как избежать нежелательной встречи? Порой вас вынужденно втягивают в сражение, не оставляя никакого выбора. Что же, жмите на "Да", и как только экран померкнет (переходя в экран сражения), сразу же жмите на Pause (это такая кнопка на клавиатуре). Теперь жмите Enter. Если вы вовремя успели остановить игру, то вам будет доступна Карта Мира, откуда можно вырлиться куда угодно.

Как победить гарнизон форта в рукопашном бою? Проблема в том, что изначально в каждом форте как минимум по 1000 солдат, и после вашего обстрела в нем еще остается человек 500. Это многовато, но обстреливать вы форт уже не сможете, как только в нем будут уничтожены все пушки. Однако если вы в этот момент сохранитесь и загрузитесь через эту сохраненку, то все пушки "оживут", как ни в чем ни бывало, зато численность солдат не восстановится! Вот вам прекрасная возможность еще больше проредить живую силу противника.

Примечание: все эти баги "работают" в изначальной версии 1.0. Возможно, последующие патчи или любые другие апдейты будут это исправлять.

форт автоматически восстановится, и город начнет работать, как ни в чем ни бывало. (Так что можете, если угодно, повторить разграбление.) Исключение составляет только тот случай, когда разгром форта был квестовым заданием. Тогда город переходит под флаг вашей нации со всеми вытекающими отсюда последствиями.

## Взятие форта

Это самое сложное, но и самое прибыльное дело (как минимум +20000 опыта и +15000 золотых). Вам потребуется корабль не слабее 1-2-го класса (хотя можно умудриться вынести форт и на Бриге). Загрузите в него по меньшей мере 1000 бомб



(лучше 3000). Перейдите к 16-му калибру — он обладает наибольшей дальностью выстрела. Войдя в гавань, выманите подальше от форта все корабли и расправьтесь с ними (чтобы форт не смог поддержать их огнем). Теперь вам надо занять самую выгодную позицию для обстрела форта. Ориентируясь по индикатору на мини-карте, подойдите так, чтобы форт оказался на самой границе вашей зоны обстрела. При этом можно подгадать так, чтобы по вам могла бить только одна пушка форта и то по большей части не добивала бы. Полностью спустите паруса. Перейдите к виду от первого лица. Цельтесь как можно выше — вплоть до того положения, когда начинает исчезать курсор-перекрестие. Стреляйте, стреляйте и стреляйте. Когда появится сообщение об уничтожении первой пушки, подойдите ЧУТЬ-ЧУТЬ поближе и расстреливайте вторую пушку. И так далее... Когда все пушки будут уничтожены (появится сообщение об этом), подплывайте ближе (пока не появится иконка с изображением солдата в шлеме в правом верхнем углу экрана) и жмите на F2. После этого вам предстоит выиграть рукопашный поединок с губернатором острова (как при abordage). За его спиной будут стоять штук 500 головорезов.

## Морские сражения

### Управление и тактика

Стрелять лучше "от первого лица", ведь тогда вы имеете возможность прицелиться самостоятельно. Исключение составляют два случая: 1) туманная погода, когда ни черта не видно, а ваш канонир, тем не менее, умудряется стрелять прицельно; 2) вы оказались между двух вражеских кораблей; тогда, нажав на "пробел", вы одновременно стреляете с двух бортов, затем можно резко уйти. "От первого лица" можно также использовать подзорную трубу (клавиша Ctrl).

За счет умелой тактики можно вынести противника, в несколько раз превосходящего вас по огневой мощи. Вся "фишка" здесь в том, чтобы пальнуть по врагу самому, не получив в ответ сдачи. Типичный маневр — зайти своим боком к носу корабля противника и выстрелить всем бортом, поскольку ни один корабль не имеет на носу орудий. Для проведения всех этих манипуляций вам и надо иметь максимально быстроходный и маневренный корабль. Но если вы плаваете на грузной тяжелооруженной посудине 1-2-го класса, то все эти маневры вам обычно ни к чему: спустите паруса и только поворачивайтесь на месте, отслеживая движение противника. Как только он достаточно приблизится, вдарьте всем бортом: редко какой корабль переживет 2-3 таких залпа.

### Нетленные сохраненки

Хотите с самого начала игры 1000000 золотых? Хотите, чтобы Николас начал свою карьеру с первого ранга? Хотите занять самую крутую команду офицеров и плавать на мановаре? Тогда вам — прямиком к нашему компакт, там целая подборка с сохраненками. При этом все квесты и разговоры будут нетронутыми! Одно плохо — сохраненки эти для английской версии игры, так что все диалоги пойдут затем на English.

Вообще, с самого начала определитесь, что вы будете делать с врагом: топить его или брать на abordage. Если топить — закидывайте его ядрами и бомбами с дальнего расстояния, пока он не пойдет ко дну. Если брать на abordage, тогда дырявить корпус корабля вам ни к чему — это никак не скажется на его боеспособности (и к тому же, изрешеченный корабль будет меньше стоить, если вы затем захотите его продать). Так что сразу заряжайте кнители и подрезайте ему паруса. Как только у вас будет подавляющее преимущество в скорости и маневренности, можно будет спокойно подходить с носа или кормы и поливать команду картечью. На abordage имеет смысл идти в том случае, если вы хотите разжиться добром и/или вам известно, что вражеский капитан весьма слаб в фехтовании (таким путем можно побеждать противника, плывущего на более сильных кораблях).

### На abordage!

Абордажная схватка символически представлена рукопашным боем двух капитанов, однако за спиной каждого из них стоит вся его команда в буквальном смысле: число хит-поинтов (то бишь здоровье) каждого равно численности его команды. Кроме того, сила удара капитана зависит как от его умения



● Противник дырявлен картечью и для полного счастья не хватает только точного попадания в скрыт-камеру.

фехтовать, так и, опять же, от числа гавриков за его спиной. Помните, что бой — тактический, так что побеждает не тот, кто быстрее машет саблей. Дело в том, что каждый капитан устает: степень его усталости отображается зеленым индикатором (прямо под синим индикатором здоровья). И чем больше усталость, тем слабее удар. Поэтому лучше немного подождать и ударить в полную силу, чем, рьяно молотя по клавишам, награждать противника 5%-10%-ми ударами. Во время отдыха следите за противником, пытаясь угадать направление его удара и выставить нужный блок. Только помните, что даже успешный блок пропускает часть удара, так что "отсидеться" не получится. Не забывайте и про обманные финты. Напоследок совет: обязательно запишитесь перед первым абордажным боем, так как его вы почти наверняка проиграете — ведь надо еще и освоиться с клавиатурой. Затем эта сохраненка послужит вам хорошим тренажером для оттачивания фехтовального мастерства.

### Бегство

Если вас втянули в вынужденное сражение и вы видите, что у вас нет шансов его выиграть, тогда вполне можно попытаться убежать. Разверните корабль по ветру, поднимите полные паруса и улепетывайте! За вами, конечно, увяжутся в погоню. Постреливайте в противника из кормовых орудий. Если видите, что преследователи все же вас настигают, постарайтесь продырявить их паруса кнителями и продолжить бегство. (Для ускорения процесса можно нажать на R.) Как только вы оторветесь на достаточное расстояние, получите доступ к Карте Мира, и сможете уплыть куда угодно.

### Советы россыпью

— В ходе игры, в принципе, можно переметнуться на любую сторону. Достаточно приплыть на Шарк Айленд или Грей Сэйлз (пиратские острова) и приобрести там патент любой нации или стать вольным пиратом. Обойдется вам это в 5000 золотых и -10 репутации. Разумеется, это усложнит и запутает прохождение игры. Для нормального прохождения нет никакой необходимости "менять хозяина".

— Репутацию можно купить за деньги у местного священника на Мертвом Острове: +1 к репутации всего лишь за 100 золотых.

— Острова можно открывать и самостоятельно, просто задавая курс наобум на Карте Мира. При этом совсем не обязательно "наткаться" на остров: достаточно проплыть рядом с ним. (ЧИТ: в поддиректории Resource/Images/Map/Russian содержится открытая карта в виде графического файла map\_open.tga.) ■



# Heavy Metal: F.A.K.K. 2

игра коротка. искусство долговечно.

Редактор:	FAKK Radiant
Где взять	Компакт-диск "Манин"
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация:	<a href="http://www.fakkyou.com/info/tooldocs.php3">www.fakkyou.com/info/tooldocs.php3</a>
Дополнения:	<a href="http://www.fakkyou.com/files/download.php3?f=fakkmeps.html">www.fakkyou.com/files/download.php3?f=fakkmeps.html</a>

Некоторое время назад в Сети появился редактор уровней для **Heavy Metal: F.A.K.K. 2**. Приложив некоторые усилия, вы сможете продлить жизнь для этого замечательного по своей убойности, кровавости и извращенно-садистской сексуальности 3D Action, основным из недостатков которого является его продолжительность. Игра, проходимая за три часа, — это издевательство. Но игра-то классная! И, возможно, для многих она по-настоящему откроется благодаря вот этой статье, где я не без удовольствия взял на себя труд описать, как создавать уровни в F.A.K.K. и как там вообще вытворять многие интересные вещи.

Игра сваяна на движке **Quake III: Arena**; соответственно, и редактор выполнен на базе **Q3 Radiant**, материалы о котором вы можете лицезреть на страницах раздела "Матрица Плюс" (этот и предыдущий номера). Поэтому, чтобы не повторяться, в данной статье мы не будем останавливаться на стандартных для Радианта возможностях, разобрав лишь исключительно **fakk'**овские нововведения.

## Установка

Первым делом не помешает разжиться самим редактором. Инсталлировать рекомендую в каталог, куда была проинсталлирована сама игра (в моем случае — **C:\Games\FAKK2\Toolz**). Теперь, скрепя сердце, освобождайте на своем жестком диске не менее гигабайта и приступайте к следующему шагу — распаковке ресурсов. Для этого загляните в директорию **\Fakk**, расположенную в папке с игрушкой,

## Интерфейс программы

Обозначения:

- 1 — вид на карту сверху (XY).
- 2 — вид сбоку (Z).
- 3 — окошко для примерного просмотра уровня.
- 4 — браузер текстур.
- 5 — статусная строка для вывода различной информации.
- 6 — панель инструментов и главное меню.



и найдите там файлы **pak0.pk3** и **pak1.pk3** (перед распаковкой расширение **.pk3** лучше переименовать в **.zip**). Не забудьте указать архиватору сохранять оригинальное дерево каталогов (**Recreate directory structure**). Подождав несколько минут (ресурсов-то много), следуйте в директорию **\Toolz** (там находятся все установленные нами инструменты) и открывайте в любом текстовом редакторе файл **\fakk\scripts\fakk.qe4**. Если вы последовали моему примеру и проинсталлировали все в предложенный каталог, то вам понадобится просто заменить содержимое файла такими строками:

```
{
"bsp_FullVis" "1 c:\games\fakk2\toolz\bin\
q3map -all -gamedir c:\games\fakk2\fakk $"
"bsp_FastVis" "1 c:\games\fakk2\toolz\bin\
q3map -all -fast -gamedir c:\games\fakk2\fakk $"
}
```

```
"autosave" "c:\games\fakk2\fakk\maps\
autosave/autosave.map"
"basepath" "c:\games\fakk2\fakk"
"remotebasepath" "c:\games\fakk2\fakk"
"rshcmd" ""
"mapspath" "c:\games\fakk2\fakk\maps"
"modelpath" "c:\games\fakk2\fakk\models\*.tik"
"entitypath" "c:\games\fakk2\fakk\entities\
entities.def"
"texturepath" "c:\games\fakk2\fakk\textures/"
}
```

Если же вы установили программу в другую директорию, меняйте эти пути в соответствии со своими настройками. Для того, чтобы редактор каждый раз запускался с такими параметрами, создайте ярлык для него на рабочем столе, нажмите на нем правой кнопкой мышки и выберите пункт **Свойства**. В окне **Ярлык/Объект** введите **C:\Games\FAKK2\Toolz\bin\q3radiant.exe ..\fakk\scripts\fakk.qe4**. Можно приступать к работе.

## Первая карта

Давайте попробуем создать простейшую карту. Здесь нам пригодятся навыки, полученные при ознакомлении с **Q3Radiant**. Сначала, как обычно, сделаем небольшую комнату (в окне **XY** нарисуем прямоугольник, установим высоту в окне **Z** и вырежем его содержимое командой меню **Selection/CSG/CSG Subtract**). Подберите текстуры из соответствующего меню (**Textures**) и установите точку старта (нажмите правую кнопку мыши и выберите опцию **Info/Player/Start**).

Не помешает добавить несколько источников света (меню по правой кнопке мыши, выбрать **Light**), иначе нам придется блуждать в кромешной тьме. Для разнообразия можно поместить на карту какие-либо предметы (**Objects**), оружие (**Weapons**), врагов (**Enemies**) или нейтральных персонажей (**Characters**).

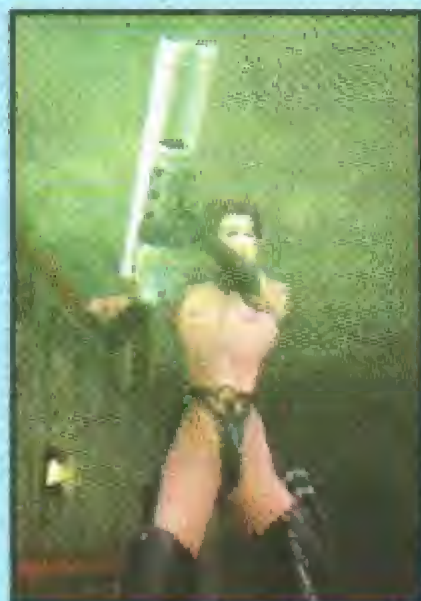


## Установка дополнительных "шкур"

На нашем компакт-диске вы сможете найти несколько скинов для игры, созданных по мотивам оригинальных комиксов/мультфильма (кстати, обратите внимание, что на большинстве из них Джулия не совсем одета). К сожалению, текущая версия игры не поддерживает смену "шкур", поэтому нам придется ставить их вместо оригинальных. Для этого просто скопируйте файл с расширением .pk3 в подкаталог \fakk, расположенный в директории игрушки (если замены "шкурки"

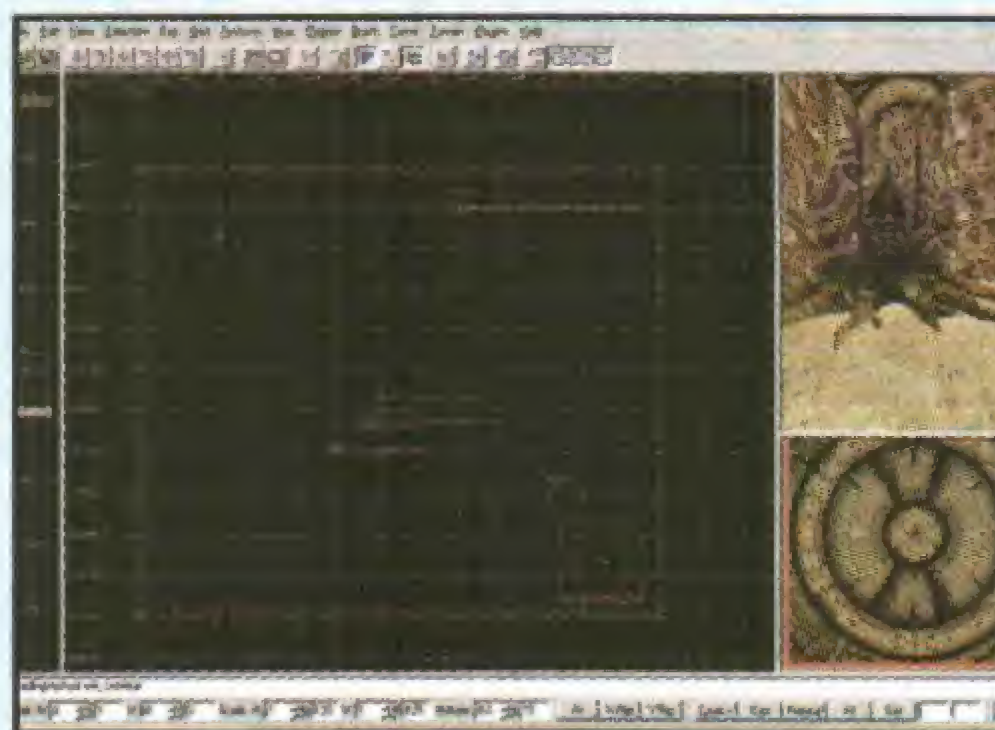


● Концепт-арт, послуживший основой для одной из представленных на компакт "шкур".



после этого не произойдет, переименуйте файл \*.pk3, содержащий скин, в pak\*.pk3, где "\*" обозначает какое-либо число). Когда новая "шкурка" вам надоест и вы захотите вернуться к стандартному варианту, просто удалите этот \*.pk3 файл из игровой директории.

Многие скины по сценарию доступны только на определенных уровнях, поэтому для того, чтобы иметь возможность посмотреть их на первой карте игры, придется пойти на небольшую хитрость. Откройте \*.pk3-файл, содержащий "шкурку", любым архиватором (например, WinZip), и загляните в директорию \models\players\newjulie. Переименуйте файлы julie1\_skin\*.ftx, julie2\_skin\*.ftx и julie3\_skin\*.ftx (вместо "\*" должно стоять число от 1 до 5) в julie1\_skin1.ftx, julie2\_skin1.ftx и julie3\_skin1.ftx соответственно. Теперь запускайте игру, выбирайте New Game и любуйтесь работой фанатов игрушки.



Сохраним результаты наших трудов под именем **igromania.map** (меню **File/Save**; естественно, слово [igromania] — опциональное). Откомпилируем уровень (меню **BSP/Bsp\_Full-Vis**), и полученный \*.bsp-файл поместим в каталог \fakk\maps. Для проверки карты запустим игру и введем в консоли **devmap igromania**. Ура! Работает. А сейчас пора приниматься и за более сложные вещи.

## Работа со скриптами

Введите в консоли команду **editscript**. Перед вами появится окошко (некий аналог стандартного Блокнота), предназначение которого — обеспечить вам возможность написания игровых скриптов. Давайте создадим такой файл, для чего введем следующие строки:

**start:**

С этого слова (двоеточие вводить обязательно) начинается любой скрипт.

```
setcvar g_playermodel Julie_leather
$player model julie_leather.tik
```

Определение модели игрока. Мы выбираем Джулию в кожаной одежде (картинка (5)):



В качестве альтернативы возможно использовать и другие модели:

```
setcvar g_playermodel Julie
$player model julie.tik
```

Стандартная модель (1). Если не использовать скрипты вообще, играть придется именно этой фигуркой (чересчур одетой ;-).

```
setcvar g_playermodel Julie_swamp
$player model Julie_swamp.tik
```

Джулия в наряде амазонки (2).

```
setcvar g_playermodel Julie_torn
$player model Julie_torn.tik
```

Модель в разорванной одежде (3).

```
setcvar g_playermodel Julie_battle
$player model julie_battle.tik
```

Боевой наряд (4).

```
waitForPlayer
```

Обязательная строчка, означающая, что с этого момента начинается собственно описание уровня.

## Внутриигровые меню и утилиты

Для нашего с вами удобства в игру были включены специальные средства, активируемые вводом соответствующего параметра в консоли (вызывается нажатием на кнопку "~").



**notepad** — встроенный текстовый редактор.

**editscript** — загружает в текстовый редактор скрипт с настройками для текущего уровня.

**maplist** — открывает список доступных карт (выбор нужной осуществляется двойным щелчком мыши).

**soundpicker** — список всех доступных звуков (используется для выбора нужного, с возможностью прослушивания).

**togglemenu animate2** — выбор анимаций для выделенного объекта.

**togglemenu camera** — управление игровыми камерами.

**togglemenu zound** — управление триггерами (игровыми событиями) и звуковыми эффектами.

**togglemenu leveldesign** — меню, имеющее массу полезных для дизайна разделов.

**togglemenu emitter** — настройка различных спецэффектов.

```
thread Main_Startup_Thread
Main_Startup_Thread:
```

Объявление первого блока (первой части скрипта, названной **Main\_Startup\_Thread**).

```
fadein 2 10 55 44 20
```

```
wait 2
```

```
fadeout 4 251 0 3 1
```

```
wait 2
```

```
fadein 2 0 0 251 20
```

```
wait 2
```

Эти строки выводят на экран довольно интересные эффекты (затемнение/осветление). Синтаксис данных команд такой: **fadein {продолжительность действия в секундах} {R} {G} {B} {прозрачность}**. Символы R, G и B определяют, сколько составляющих стандартных цветов (красный (Red), зеленый (Green), синий



## Компакт-диск

На компакт-диске "Мании" вы найдете следующие файлы.

**Igromania.map** — исходная карта для помещения в редактор уровней.

**Igromania.bsp** — откомпилированная карта (годится для игры).

**Igromania.scr** — файл со скриптом (с комментариями).

Для того чтобы опробовать этот уровень в действии, скопируйте **igromania.map** и **igromania.scr** в директорию **\fakk\maps\**, активируйте консоль и введите **devmap igromania**.

(Blue)) будет присутствовать в данном оттенке (от 0 до 255). Проще говоря, красный цвет можно получить числами **255 0 0** (255 красного, 0 зеленого и синего), синий — **0 0 255**, и т.д. Число, стоящее после слова **Wait**, определяет, через сколько секунд следует выполнять следующую строчку.

**goto Print\_Information\_Thread**

Перейти к следующей части скрипта (которая называется **Print\_Information\_Thread**).

**end**

Закончить текущий блок команд.

**Print\_Information\_Thread:**

Объявление следующего блока команд.

**locprint 250 250 "It's my first FAKK2 Map!\nEnjoy ;-)\nAt0M"**

Печать текстовой строки (тех слов, которые находятся в кавычках) в середине экрана (координаты **250, 250**). Для того, чтобы вывести на экран сообщение, состоящее из нескольких строчек, используйте символ перехода на следующую строку **\n**.

**wait 4**

Подождать 4 секунды.

**locprint 580 0 "Prepare!"**

Вывести еще одно сообщение, на этот раз расположенное в нижнем правом углу экрана (координаты **580, 0**)

**wait 4**

**goto Ending\_Part**

Подождать еще 4 секунды и перейти к следующей части (**Ending\_Part**)

**end**

Завершение текущего блока.

**Ending\_Part:**

Начало последней части скрипта.

**stuffcmd "editscript"**

Выполнить консольную команду **editscript** (открыть окно с этим текстом).

**end**

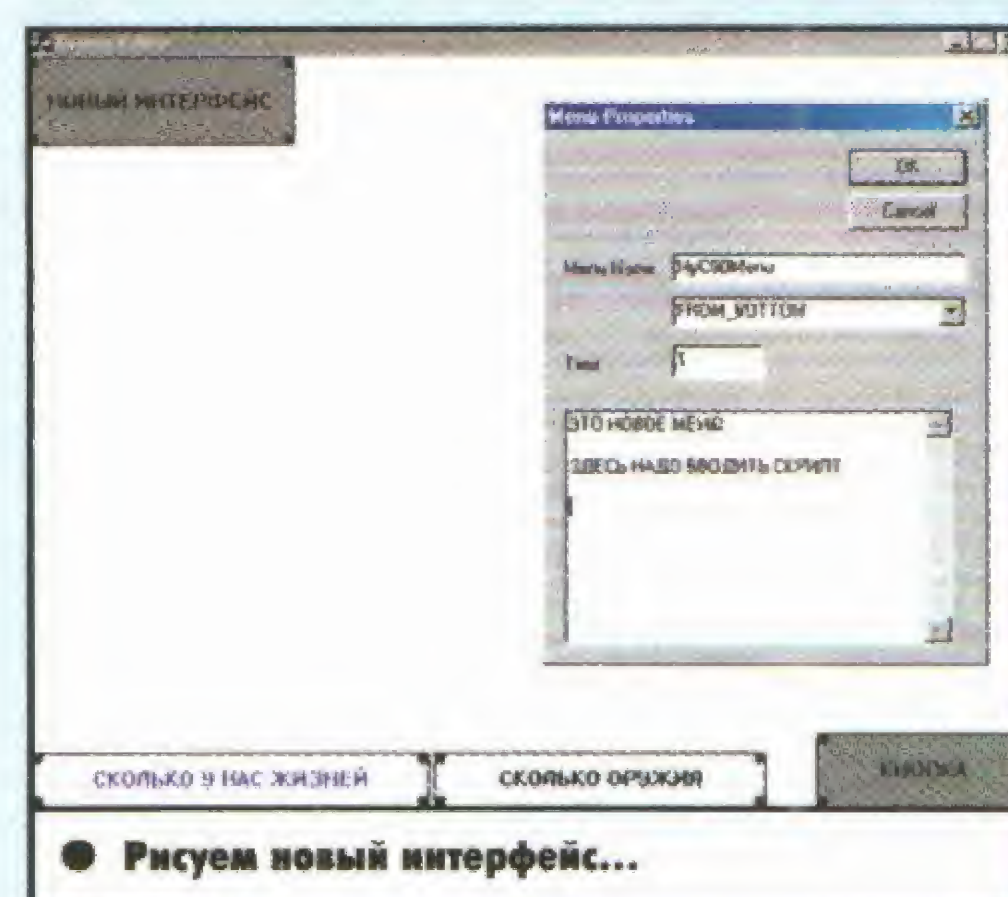
Завершение скрипта.

Закончив работать над файлом, сохраните его (меню **File/Save**) под названием **Igromania.scr** (имя скрипта должно обязательно совпадать с названием карты). Теперь закрывайте текстовый редактор и перезагрузите уровень (снова введите в консоли **devmap igromania**). Если вы все сделали правильно, то события будут развиваться точно по написанному нами сценарию. Для того чтобы получить информацию о дополнительных скриптовых командах, воспользуйтесь документацией от разработчиков (подкаталог **\docs**) или уже готовыми примерами (их можно найти в папке **\fakk\maps\example**).

## Полезные программки

Напоследок рассмотрим некоторые полезные утилиты от разработчиков, находящиеся в папке **\bin**.

**dlgedit.exe** — редактор игрового интерфейса. Позволяет полностью изменять внешнее оформление игрушки.



● Рисуем новый интерфейс...

**fontgen.exe** — создает для игры новые шрифты на базе стандартных TrueType-шрифтов Windows. Использование: **fontgen.exe {название игрового шрифта} {системный шрифт} {дополнительные опции}**.

**ftxconvert.exe** — конвертер игровых текстур \*.ftx-формата в стандартные \*.tga-файлы. Использование: **ftxconvert.exe {\*.ftx-файл}**.

**tgaconvert.exe** — конвертер текстур из \*.tga-формата в игровой \*.ftx-формат. Использование: **tgaconvert.exe {\*.ftx-файл}**.

**lipsync.exe** — средство для синхронизации губ персонажа с его речью. Использование: **lipsync.exe {\*.wav или \*.mp3-файл}**.

**lw2tan.exe**, **max2skl.exe**, **max2tan.exe** — конвертеры моделей 3D Studio Max в игровой формат. Использование: **lw2tan.exe {модель} {опции}**.

**mscopy.exe** — утилита для копирования файлов со скриптами (с сохранением всех путей). Использование: **mscopy.exe {скрипт} {нужная директория}**.

**newq3map.exe**, **q3map.exe** — компиляторы карт (вызываются автоматически из радиантовского меню BSP). ■

Игорь Савенков  
isavenkov@mail.ru

# Как просто быть Фараоном!

## Редактор зданий и юнитов

Данный редактор для "Фараона" устроен точно так же, как соответствующий редактор для "Зевса", который мы описывали в прошлом номере "Мании". Поэтому нет нужды подробно расписывать его сейчас. Отметим только, что он позволяет редактировать все параметры всех зданий и юнитов. Можно, к примеру, сделать так, чтобы дома вмещали по 1000 жителей и люди любили селиться возле грязных производств, а служащие носились бы с бешеной скоростью; но можно использовать редактор и в более серьезных це-

Где взять

Компакт-диск "Мании" (обе версии)

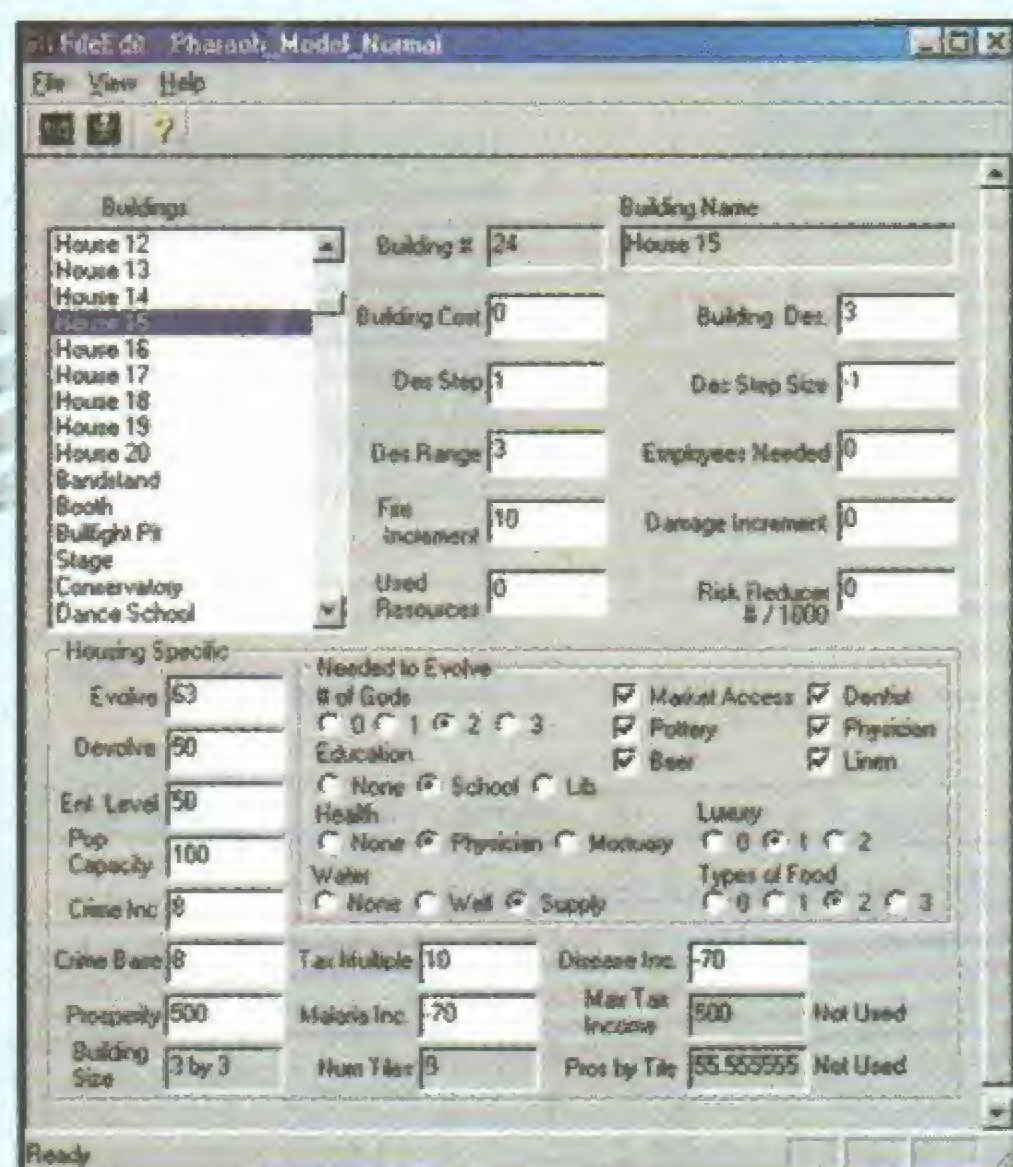
Возможности

Все сто

Сложность освоения

Элементарно





● Редактор зданий и юнитов "Фараона" почти идентичен редактору "Зевса".

лях — например, подправить те данные, которые, как вы считаете, не соответствуют историческим реалиям. Иными словами — изменить игру под свои интересы и, возможно, превратить ее в нечто иное, до чего не додумались разработчики.

### Установка и подготовка к работе

Первым делом зайдите в директорию "Фараона" и сделайте резервное копирование файлов Pharaoh\_Model\_\*.txt и Figure\_Model\_\*.txt, где \* означает уровень сложности игры (от VeryEasy до Impossible) — таких файлов будет 10 (файлы можно заzipовать или скопировать в любую директорию). Именно эти файлы вы будете редактировать в дальнейшем, так что оригинал всегда окажется кстати. Теперь снимите со всех этих файлов атрибут read-only/"только чтение" (щелкнув правой кнопкой мыши на файле и выбрав Properties/Свойства) — иначе вы не сможете сохранить результаты редактирования. Разархивируйте fileeditfull.zip (для "Клеопатры" — fileedit2full.zip) в любую директорию и запустите fileedit.exe (fileedit2.exe, соответственно).

**Редактирование зданий.** С помощью File -> Open Model File откройте нужный вам файл типа Pharaoh\_Model\_\*.txt (\* — уровень сложности игры). Появится панелька, похожая на панель "Зевса", которую мы подробно расписывали в предыдущем номере. Отредактировав все, что нужно, не забудьте сохранить результаты своей работы через File -> Save Model File.

**Редактирование юнитов.** С помощью File -> Open Figure File откройте нужный вам файл типа Figure\_Model\_\*.txt. Далее все как у "Зевса". Не забудьте сохранить результаты редактирования через File -> Save Figure File.

## Редактор карт и сценариев

Где взять

Компакт-диск "Мании" (обе версии)

Возможности

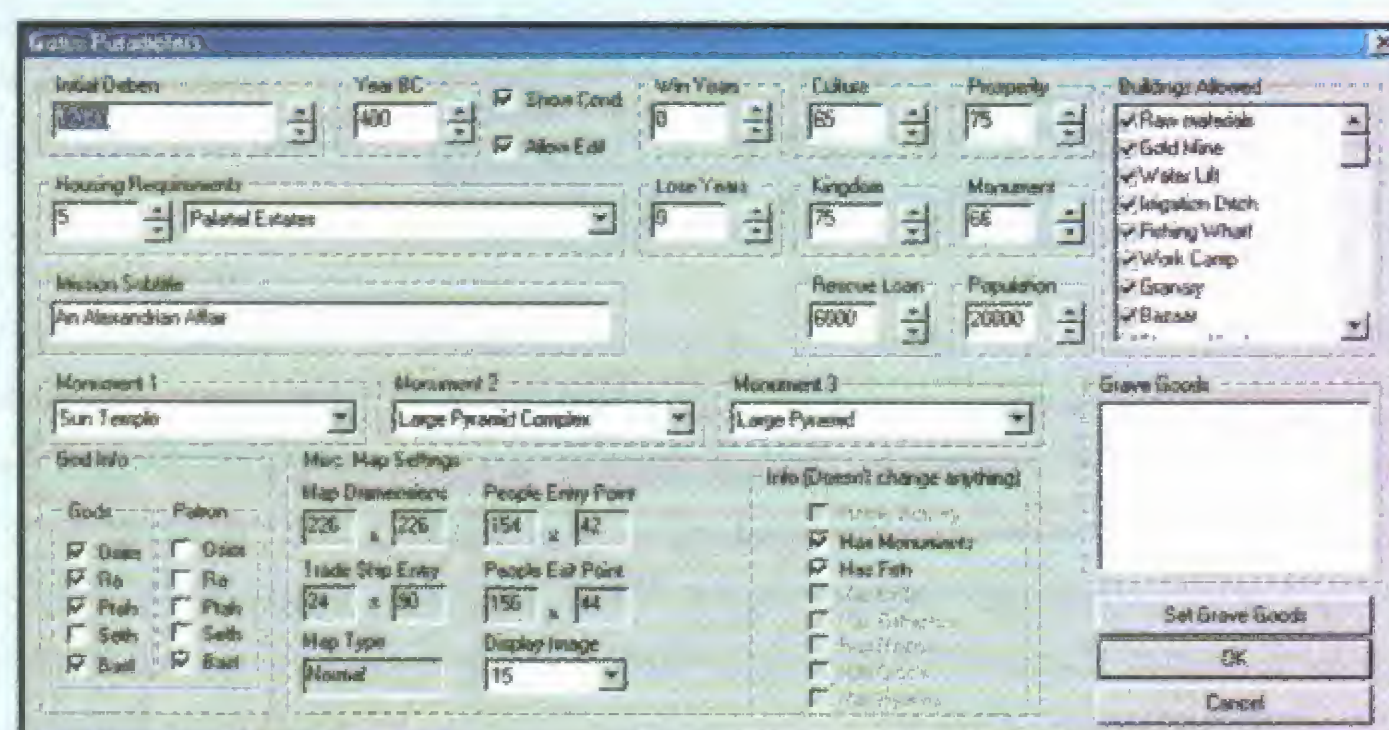
Почти 100%

Сложность освоения

Элементарно

### Установка и подготовка к работе

Первым делом зайдите в поддиректорию Maps "Фараона" (типа c:\games\Pharaoh\Maps) и сделайте резервное копирование файлов-карт с расширением .map (дабы всегда иметь оригиналы, ведь именно эти файлы вы будете в дальнейшем редактировать.) Далее снимите со всех этих файлов атрибут read-only/"только чтение" (щелкнув правой кнопкой мыши на файле и выбрав Properties/Свойства) — иначе вы не сможете открыть эти файлы для редактирования. Разархивируйте mapedit.zip в любую директорию и запустите mapedit.exe.



● Редактируем сценарии "Фараона".

позволяет редактировать и сценарные условия. Делается это через Edit -> Game Parameters (или Ctrl-W). Тогда появится панелька Game Parameters, на которой можно редактировать следующее:

Initial Deben — стартовая сумма денег.

Year BC — стартовый год.

Buildings Available — какие здания можно строить.

Далее идут условия выигрыша сценария:

Culture, Prosperity, Kingdom, Monument — необходимые рейтинги по этим показателям.

Housing Requirements — сколько зданий какого уровня необходимо иметь.

Population — необходимая численность населения.

Monument 1, 2, 3 — какие монументы надо возводить.

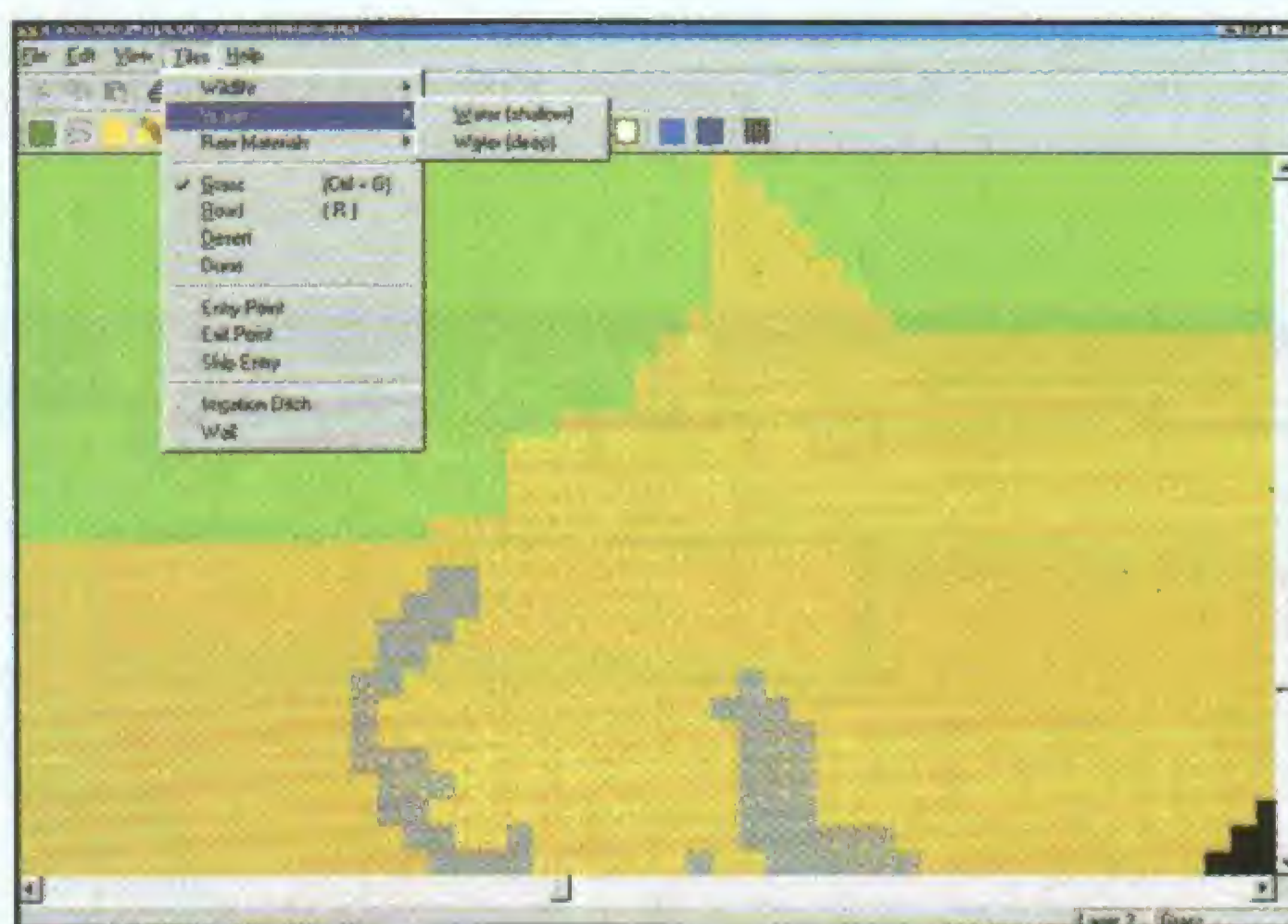
Затем следует информация о богах:

Gods — какие боги есть в вашем сценарии (отметить галочкой);

Patron — какой бог будет "главным" (отметить галочкой).

В заключение — информация о том, что надо класть в захоронения. Это указывается в окошке Grave Goods; чтобы изменить это, щелкните по Set Grave Goods.

Чтобы выйти из панели с сохранением результатов редактирования, нажмите на OK; без сохранения результатов — Cancel. ■



● С редактированием карты "Фараона" справится даже ребенок.

**Редактирование карты.** С помощью File -> Open откройте нужный вам файл типа \*.map из поддиректории Maps "Фараона". Далее через меню Tiles выбирайте нужное и щелкните по карте. Перед выходом из програм-



# QUAKE III ARENA

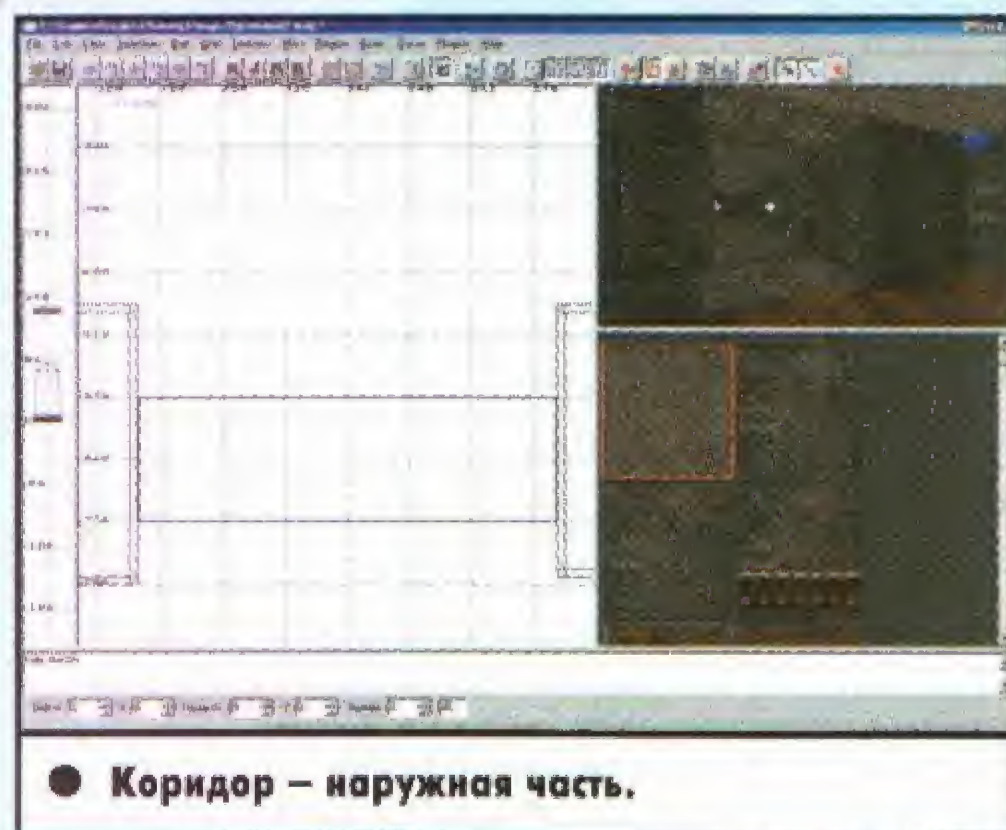
## своими руками

Редактор:	Q3Radiant
Где взять	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/</a>
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация:	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/</a>
Дополнения:	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3RPlugins/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3RPlugins/</a>

**Привет! Сегодня мы продолжим изучение процесса создания уровней для третьего Квейка, начатое в предыдущем номере. Если вы по каким-то причинам умудрились пропустить первую часть данной статьи, рекомендую немедленно исправить эту оплошность. На этот раз мы продолжим работу с созданным ранее уровнем, постепенно усложняя его структуру.**

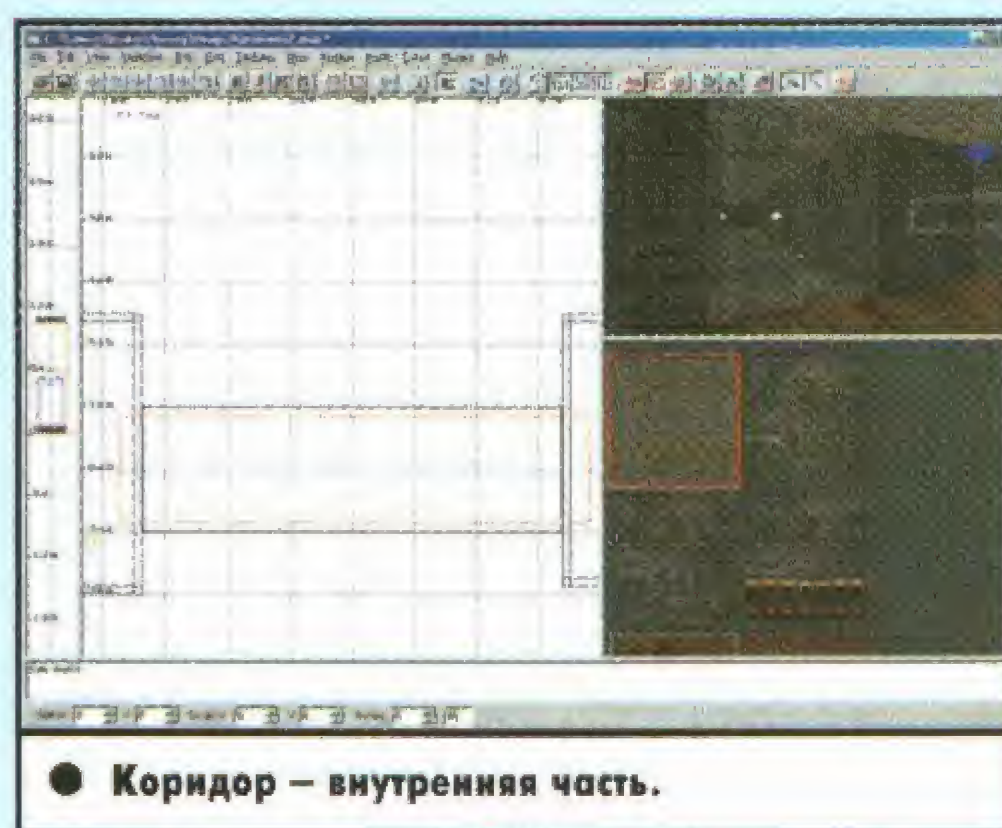
### Комнаты и коридоры

Пришла пора немного увеличить размеры нашего уровня, для чего попробуем добавить туда еще одну комнату. Для этого воспользуемся той же методикой, что и обычно (для забывчивых повторяю еще раз: нарисовать прямоугольник, подобрать его высоту и затем вырезать содержимое командой меню **Selection/CSG/Make Hollow**). Поместите эту комнату на некотором расстоянии от первой. Теперь давайте соединим коридором полученные комнаты, для чего добавим на карту еще один браш. Этот браш должен двумя своими поверхностями соприкасаться с имеющимися комнатами, как это показано на рисунке.



Теперь нам надо вырезать из полученного браша его внутреннее содержимое, для чего мы воспользуемся методикой, отличной от описанной ранее. Нажмите **Esc**, чтобы снять выделение с уже готового браша. Теперь внутри заготовки коридора нарисуйте еще один браш, размеры которого должны быть немного меньше первого.

Конкретнее, крыша должна быть ниже, пол — выше, а расстояние между стенами — уже. Кроме того, заметьте, что данный браш должен частично проникать внутрь обеих комнат (см. скриншот).



Как вы, наверное, уже догадались, новый браш нам нужен только для того, чтобы вырезать его из старого и тем самым получить коридор, соединяющий обе комнаты. Для вырезания воспользуйтесь командой меню **Selection/CSG/CSG Subtract**. После этого удалите ненужный более браш нажатием на **Backspace**.

Если вы все сделали правильно, то теперь, находясь в окне трехмерного просмотра, сможете увидеть, что наши комнаты соединились коридором. Единственное, на что следует обращать внимание — это на возможность появления щелей между стенами комнат. Такое возможно, если вы неточно подобрали размеры коридора.

### Добавляем дверь

Теперь добавьте несколько источников освещения в коридор и вторую комнату, после чего откомпилируйте карту и опробуйте ее в игре. Не находите, что нам чего-то не хватает? Конечно — что же это за коридор без двери? Для добавления оной сначала нарисуйте браш где-нибудь в коридоре; ширина коридора и ширина двери должны совпадать. Теперь покроем будущую дверь соответствующей текстурой, чтобы потенциальным игрокам было понятно, что это не просто стенка, а именно дверь. Выберем один из подходящих наборов текстур, например, **gothic\_door**, из меню **Textures**. Единственное, что нас способно смутить, это то, что текстура легла на браш не очень-то красиво — центр ее явно смещен в сторону. Чтобы точно позиционировать текстуру, выделите нужный браш и затем, зажав кнопку **Alt**, мышкой расположите текстуру так, как хочется вам. Теперь сделаем так, чтобы наша дверь могла открываться, для чего нажмем на клавиатуре **N**. В появившемся меню выберем опцию **func\_door**. При желании можете изменить свойства двери, наиболее важными из которых являются **Toggle** (задержка перед открытием/закрытием), и **Speed** (скорость открытия/закрытия).

### Края и грани

Как вы могли заметить, во всех рассмотренных нами случаях фигурируют исключительно простенькие прямоугольные браши, что, вообще говоря, не слишком-то реалистично. В реальной жизни не прямые углы встречаются не так уж часто, и поэтому уровень, составленный из одних кубов разных размеров, смотрится диковато. На самом деле мы вполне можем создавать и предметы неправильной формы, для чего пригодится редактирование граней объектов (**Edges**). Сначала нарисуйте браш произвольного



## Это должен знать каждый — 2

Представляю вашему вниманию ряд терминов, без понимания которых вы не сможете далеко продвинуться в изучении процесса редактирования уровней.

**Грань (Edge)** — понятие из геометрии, под которым подразумеваются все боковые поверхности объекта. Чем сложнее объект, тем больше у него граней, и тем большую нагрузку он дает на процессор игрока. Помимо объектов, состоящих из граней, есть объекты, образованные кривыми, но об этом мы поговорим позже...

**Обрезание (Clipping)** — не путать с аналогично называемой еврейской традицией ;-)) — процесс удаления ненужных частей браша. Различают два вида обрезания — **2-point clipping** и **3-point clipping**. В первом случае отсечение части браша происходит по линии, образованной двумя точками, во втором — тремя. На практике это выливается в то, что для создания более сложных поверхностей второй способ намного предпочтительнее.

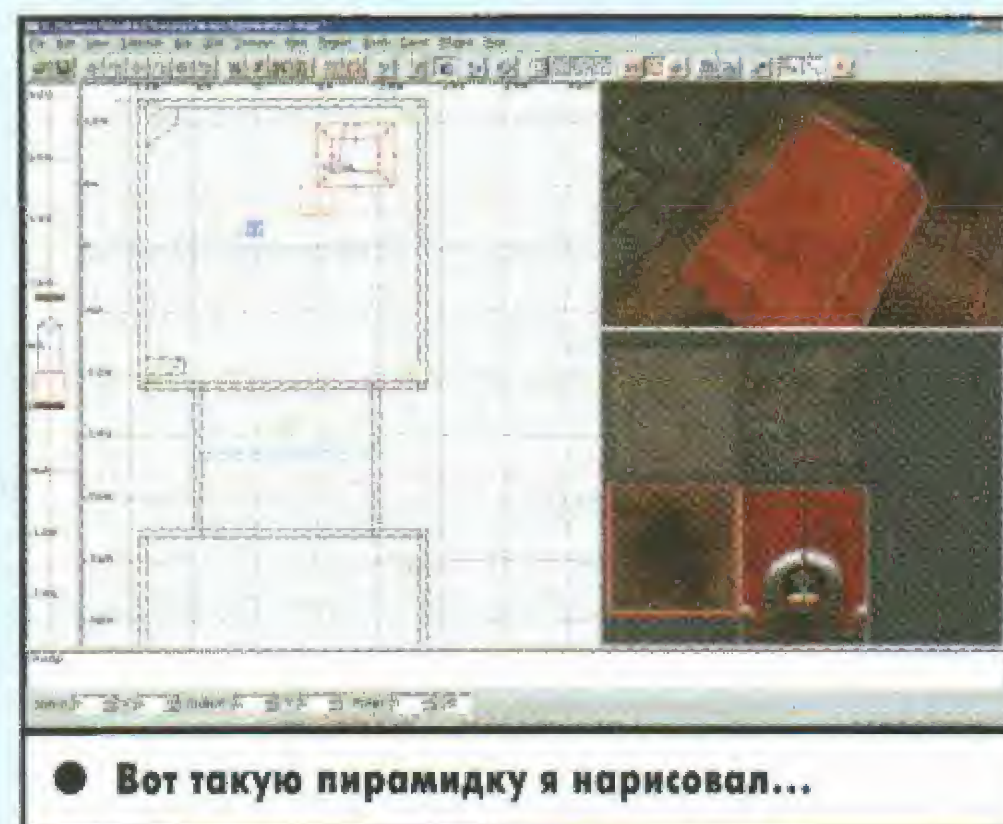
**Портал (Portal)** — поверхность, в которой отображается часть окружающей обстановки. Как пример портала можно привести зеркало, телепорты, в которых видно место их назначения и т.п. При работе с порталами главное — не злоупотреблять ими. Даже на маленькой карте, приложенной к статье, fps снижается при попадании в область видимости зеркала нескольких движущихся объектов.

**Координатная сетка (Grid)** — используется для точного позиционирования различных деталей уровня. В редакторе доступно несколько видов таких сеток, различающихся размером ячейки. Чем меньше размер каждой ячейки, тем более точно можно выбирать размеры и расположение используемых на карте объектов.

В дальнейшем, по мере ознакомления с материалом, мы будем рассматривать и другие понятия, используемые в дизайне уровней.

размера и расположим его внутри одной из комнат. Теперь нажмем кнопку **E** и обратим внимание на то, что на поверхности нашего браша появились точки синего цвета. Кликните по одной из этих точек левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, двигайте мышь в произвольном направлении. Как видите, одна из граней браша сдвигается в выбран-

ном направлении, меняя тем самым форму объекта. Заметьте, что при работе с гранями брашей часто требуется сменить вид на карту, что можно сделать нажатием **Ctrl+Tab**. Для практики попробуйте нарисовать небольшую пирамидку, как показано на рисунке.



● Вот такую пирамидку я нарисовал...

Таким образом возможно создавать только не очень сложные фигуры, вроде нарисованной мной пирамиды. Для того же, чтобы работать с действительно сложными объектами, нам потребуется функция обрезания (**Clipper**). Давайте перейдем в другую комнату и попробуем нарисовать там колонну. Сначала создадим браш строго прямоугольной формы. Затем перейдем в режим обрезания, нажав на клавиатуре кнопку **X**. Теперь, нажав левую кнопку мыши, вы поставите на карте точку с цифрой **1** (соответственно, следующим — **2**, и потом — **3**). Поставим две такие точки рядом с краями нашего браша, как это изображено на скриншоте.

Как видите, одна часть браша теперь окрасилась в желтый цвет, другая — в красный. Желтым цветом обозначается вид фигуры после обрезания, красным — то, что мы отрежем. Если произойдет так, что красным выделится то, что вы как раз хотите оставить, выберите пункт меню **Selection/ Clipper/Flip Clip Orientation** (поменять эти области местами). Для отрезания ненужной части браша нажмите **Enter**, для отмены обрезания достаточно нажать **Esc**. Обрезав таким нехитрым способом все углы браша, мы получим колонну вроде той, что изображена на все том же скриншоте.

Вообще, грамотно пользуясь приобретенными навыками, вы сможете создавать абсолютно любые объекты. Кроме того, обрезание позволяет не только срезать ненужные части объекта, но и разрезать выбранный браш на несколько частей. Создайте еще один браш и, нажав **X**, поставьте две отметки в произвольных его местах. Теперь вместо **Enter** нажмите **Shift+Enter**, в результате чего из одного браша мы получим две половинки.

## Модели и прочие украшательства

Не знаю, заметили вы или нет, но карта у нас какой-то безжизненной получается. Давайте хоть парочку объектов добавим для оживления атмосферы. Чтобы добавить на карту статичную модель, нажмите на правую кнопку мыши, находясь в виде на карту сверху. В появившемся меню выберите **Misc/Misc\_model**. Затем нажмите на кнопку **Model** и укажите расположение файла с моделью на диске. Модели, готовые к помещению в игру, должны иметь расширение **.md3**. Обратите внимание, что при желании для этих целей можно использовать и модели из других игр, основанных на движке **Q3**. Для примера выберем модель **/skull/skull\_tilt1.md3** (черепушка). Выбрав файл, установите направление (в градусах), в сторону которого будет повернута модель. Для этого воспользуемся кнопками со значениями **45... 360**. Теперь нажмите на клавиатуре **N** и выберите место размещения полученного объекта на свое усмотрение. Главное — следить за тем, чтобы различные объекты не пересекались друг с другом и различными элементами архитектуры уровня. При желании можете добавить на карту еще парочку-другую объектов, а мы продолжим изучение возможностей редактора дальше. Как насчет того, чтобы сделать зеркало?

Для начала нарисуйте браш, который будет для него основой, и покройте его текстурой **Mirror** из набора **Common** (обязательно). Теперь в окне с видом сверху нажмите правую кнопку мыши, и выберите пункт меню **Misc/Misc\_portal\_surface**. Учтите только, что данный объект следует разме-



● Вот так в игре выглядит зеркало.

стить в непосредственной близости от зеркала (не далее **64** единиц). Кроме того, примите во внимание, что, во-первых, зеркала должны располагаться так, чтобы отражать не слишком много объектов (чревато снижением частоты кадров), и, во-вторых, одно зеркало не должно отражать другое (приводит к различным ошибкам).



Неплохо будет добавить на карту еще и пламя. Первым делом создадим какой-нибудь предмет, на котором будет гореть огонь. Это может быть и обычный прямоугольный браш. Теперь создадим еще один браш, который и будет изображать пламя. Затем в меню **Textures** выбираем **Sfx** и ставим текстуру под названием **Flame1**. Точно позиционируем ее на браше мышкой с нажатым **Alt** — и, в принципе, огонь уже готов. Но есть здесь одна тонкость: если вы сейчас откомпилируете уровень и посмотрите это самое пламя в игре, то окажется, что оно далеко от идеала.

Проблема здесь заключена в том, что текстура растягивается на всю толщину браша, в результате чего вокруг изображения огня появляются нежелательные эффекты. Чтобы избежать этого явления, надо просто сделать браш, изображающий пламя, максимально тонким.

### Уровень от "Мании"

На нашем диске вы сможете найти уровень для Quake 3, иллюстрирующий данную статью. Он присутствует в виде двух файлов:

**igromania2.bsp** — файл для использования в игре. Поместите его в директорию **\baseq3\maps** и запускайте так, как описано в предыдущей статье (главное, не забудьте прописать в консоли **sv\_pure 0**).

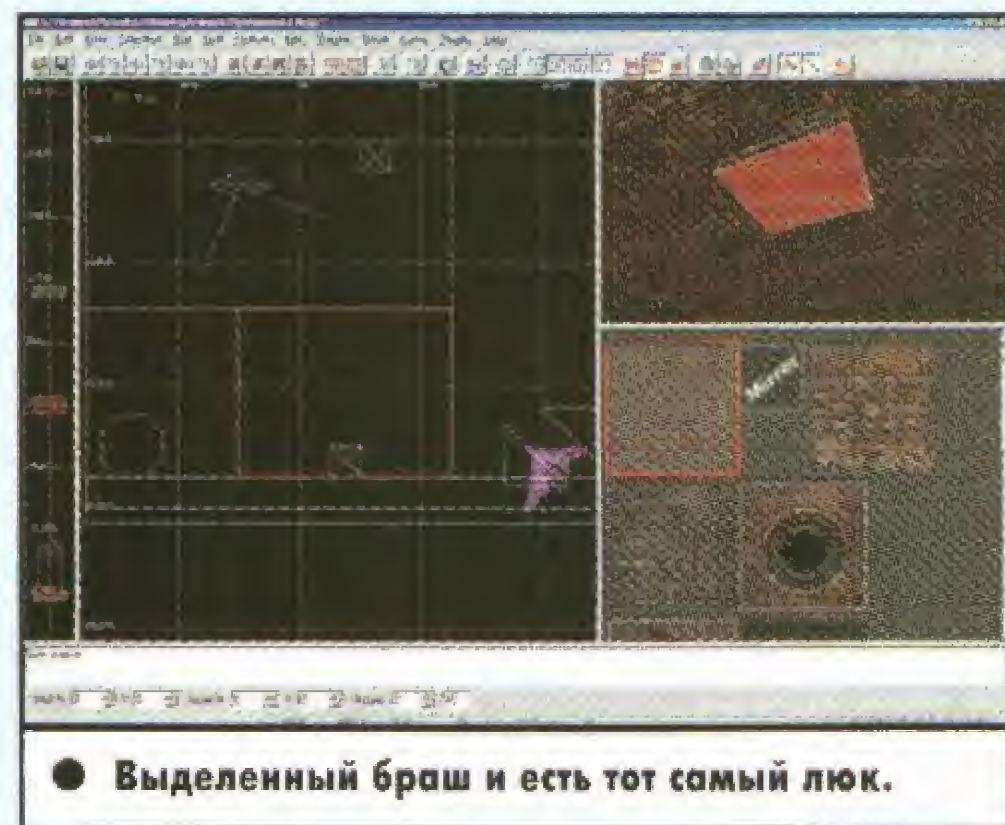
**igromania2.map** — файл для редактирования в описываемом редакторе.

Для этого в меню **Grid** следует выбрать минимальный размер ячейки сетки (**Grid4**) или же просто нажать **3** на клавиатуре. Теперь, пользуясь окном с видом на карту сверху, максимально уменьшите толщину браша, и проблема решена. Теперь, если откомпилировать карту, пламя будет отображаться без всяких артефактов.

### Расширяемся

Настала пора несколько расширить границы нашего уровня — двух комнат нам уже явно недостаточно. Давайте создадим еще один этаж, который будет располагаться на уровне ниже уже существующих комнат. Сначала нарисуйте большой прямоугольник в окне с видом сверху, затем выберите его высоту в окне с видом сбоку. Расположите полученный браш таким образом, чтобы он встал точно под уже существующими комнатами, и вырежьте его содержимое командой меню **Selection/CSG/Make Hollow**. Разместите на этаже несколько источников освещения, чтобы нам не пришлось блуждать в потемках.

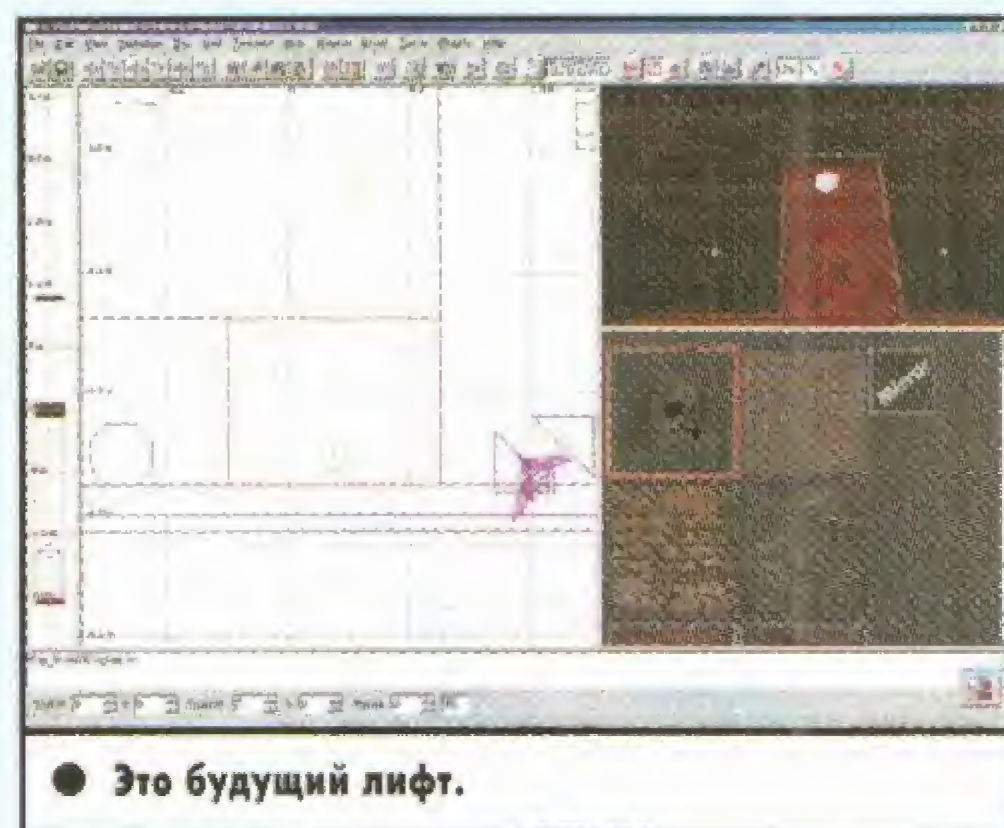
Новый этаж готов — осталось только соединить его со сделанным ранее — иначе как же игроки смогут попасть на него? Для этого добавьте еще один браш, который будет служить люком в полу верхнего этажа (см. скриншот).



● Выделенный браш и есть тот самый люк.

Теперь сделайте в полу отверстие командой меню **Selection/CSG/CSG Substruct** и удалите ненужный более браш нажатием на **Backspace**. Люк готов, но вот незадача — попасть с нижнего этажа на верхний не представляется возможным. Чтобы обеспечить будущим игрокам нормальное перемещение между уровнями, необходимо сделать лифт либо телепорт, чем мы сейчас и займемся.

Начнем с лифта. Его тоже можно сделать различными способами, но мы рассмотрим только самый простой. Сначала добавьте на карту новый браш, который должен быть расположен точно под люком между этажами. Размеры (длина и ширина) браша обязательно должны соответствовать предполагаемым размерам люка. Высота его должна быть подобрана так, чтобы, находясь на высшей точке браша, игрок мог попасть на второй этаж. Для лучшего понимания того, что вам требуется сделать, посмотрите на прилагаемый скриншот.



● Это будущий лифт.

Теперь, не снимая с браша выделения, нажмите на клавиатуре кнопку **N**, и в появившемся меню выберите **Func/Func\_plat**. Перед нами появится окно со свойствами данного объекта (лифта). Наибольший интерес для нас представляют свойства **height** и **speed** (вес и скорость соответственно).

Настроив эти параметры по своему вкусу, компилируйте уровень и запускайте его в игре. На сегодня же это все — ждите продолжения в следующих номерах "Мании", где мы с вами подробно обсудим наиболее необходимые тонкости моделирования уровней. ■

квалифицированная техподдержка — круглосуточно

легкий путь в  
**ИНТЕРНЕТ**  
Подключайтесь!

Доступ без учета времени —  
**\$58** (до 240 часов в месяц)

Dial up — от **\$0,7** в час

Выделенные линии —  
**64 - 128** Кбит/с

Интернет-карты RINET  
**\$10, \$30, \$58**

быстрая регистрация,  
удобная оплата,  
бесплатная доставка

Тел.: (095) 2383922, 9167009  
<http://www.rinet.ru>  
e-mail: [info@rinet.ru](mailto:info@rinet.ru)



# Анекдоты про доомеров

☹☹☹

— Девушка, можно назначить вам свиданье?! — кадрил девушку думер.

— Да, — смущаясь, ответила та, — а где?

— А ночью, в сетке, я вас там, стало быть, и убью пару раз. А потом вы меня.

☹☹☹

Идет думер по уровню. Навстречу мальчик.

— Мальчик, а мальчик, скажи, где выход?

— Не-а!

— А я тебе шотган дам.

— Вон там!

— Хороший мальчик, держи шотган. А как тебя зовут?

— Ваня.

— А фамилия?

— Сусанин.

☹☹☹

Встретились однажды три думера — присели на приступочке, закурили. Сидят, гутарят, пепел в чей-то череп стряхивают. И зашел у них, как обычно, треп насчет того, кто остальных круче.

Один думер говорит:

— У-уфф... а как я давеча на Князя Тьмы с бензопилой кидался! Просто отпад!

Другой невежливо вставляет:

— Да чего там, а я вот — с лобзиком!

Третий, скромно стряхивая пепел в бочку с напалмом:

— Э! Ерунда! Я вот с пилочкой для ногтей как-то на него кинулся — и давай по морде ему, по морде, по морде... так и искромсал до самых копыт.

☹☹☹

— Доктор вы лечите боязнь открытых пространств?

— Конечно.

— А закрытых?

— Естественно...

— Видите ли, у моего сына и то, и другое.

— Ааааа... Думеров мы не лечим.

☹☹☹

Базарят два думера:

— Слышь, а что это у тебя вся морда в крови? Опять демоны наезжают?

— Демонов-то я как раз всех

убрал, но когда к выходу бежал, об мегасферу споткнулся.

☹☹☹

Проходит Дюк Ньюком мимо деревни. Выбегает бабулька:

— Милок, помоги кабанчика забить.

Дюк моментально глотает пузырек стероидов и идет в сарай, где бабулька содержит вышеупомянутого кабанчика. Через два часа непрерывного визга и воплей выходит:

— Все, бабуль, забил! Не бойся, не на смерть. Очухается — долго помнить будет.

☹☹☹

— Слышь, думер, а зачем тебе лазерный прицел на БэФЭгэ?

— А это чтобы не промахнуться.

☹☹☹

Думер вбегает в секретку с БэФЭгой в руках и орет:

— Ну все, я пришел, закругляйтесь, ребята!

— Куда уж дальше закругляться! — язвительно заметила мегасфера.

☹☹☹

Думера вызывают в школу.

Директор:

— Ваш сын нарисовал у меня на столе муху, а я себе руку отбил, пытаюсь ее убить! Хулиганство!

Думер:

— Это что! Вот он на днях Кибердемона нарисовал на стене. Я иду себе безоружный, гляжу — Кибердемон. Я как прыгну в телепортер, а он тоже на стене нарисованный.

☹☹☹

Диалог двух думеров:

— А как ты импов распугиваешь?

— Досылаю патрон в патронник и произвожу предупредительный выстрел из двустволки в живот. А ты?

— А я стреляю из БэФЭГи поверх голов...

☹☹☹

Родительское собрание для ограниченного круга лиц (думер, думер-младший и директор).

Директор:

— Я должен с вами побеседовать об амо-

ральном поведении вашего сына на переменах. Он только и делает, что бежит за девочками.

Думер:

— ПоDOOMаешь, все нормальные парни в его возрасте бегут за девчонками.

Директор:

— С бензопилой?!

☹☹☹

Анекдот в двух словах: мегасфера повесилась!

☹☹☹

Звонок в больницу, 3 часа утра.

Голос (пивным перегаром несет из трубки):

— Але! А мы тут стреляем!

Дежурный врач:

— Прекратите хулиганить! Это травмпункт! И на время посмотрите.

Трубка немедленно вешается, но через 15 минут опять звонок.

— Але! А мы тут стреляем! А Кибер уже не стреляет, он ракету поймал.

Дежурный врач:

— Высылаем неотложку! А вы пока хоть что-нибудь предприняли?

Голос:

— А как же! Мы теперь deathmatch'имся!

☹☹☹

Классика. Сидит мужик за компьютером и играет в DOOM II, прошел последний уровень, расслабился, отодвинул кресло от стола, и вдруг в комнате все потемнело, разверзлись стены, что-то такое зеленое потекло из щелей, и появляется дьявол, и говорит:

— Ты посмел бросить вызов мне, лорду и повелителю зла и тьмы! Теперь ты отправишься со мной в Ад.

— Хорошо, а три желанья можно?

— Ну ладно, давай. Какие?

— Первое — IDDQD, второе — IDKFA, третьего не надо — пошли!

☹☹☹

Идет по центральной улице мужик. Весь в крови, рожа хищная, в руках — плазмомет, и чертей ищет. Все шарахаются, прячутся, а один, без крыши совсем, подбегает, озираясь, к мужику и спрашивает:

— Мужик, ты где такую игрушку раздобыл?

— Из DOOM'а DEBUGGER'ом выдрал.

☹☹☹

Сидят два программера в офисе. Вдруг звонок телефонный, на проводе шеф:

— Ну, ребята, чем занимаетесь?

— Козла забиваем.

— В домино играете?!

— Да нет — в DOOM.

☹☹☹

Умирает старый думер. И кладут ему в гроб белую накидку с арфой — на случай, если в рай попадет, и бензопилу — если в аду окажется.

Microsoft®  
**kitekat**

COMPLETE







Здравствуй! Я новый полиморфный вирус-троян и распространяюсь по Интернету. Поскольку мой автор не умеет писать вирусов, приносящих вред, вы должны мне помочь. Сделайте, пожалуйста, следующее:

1. Отправьте это сообщение всем своим знакомым.

2. Сотрите у себя на диске каталог C:\Windows и C:\Program files.

Заранее благодарен.



Как хакеры взламывают банкоматы? Очень просто! Берете ноутбук и кувалду. Подходите к банкомату, разбиваете его кувалдой вдребезги, забираете деньги и сваливаете. Зачем тогда ноутбук? Да какой же вы хакер без ноутбука!



Во время раскопок в Америке были найдены кусочки медной проволоки. После долгих исследований было выяснено, что это остатки древней кабельной сети, которой пользовались индейцы.

Во время раскопок в Германии были найдены кусочки стекла. После долгих исследований было выяснено, что это остатки оптоволоконной сети древних нибелунгов.

В России долго копали, копали, копали и не нашли ничего. Так было выяснено, что древние славяне пользовались спутниковой связью.



Приходит девица под утро с Интернет-тужки, вся в синяках, заплаканная:

— Мама! Меня хакнули!



— Почему считается, что Windows 2000 не падает?

— А куда ей падать, если она ничего не поддерживает!



У одной провайдерской фирмы спросили:

— Почему вы так активно создаете сервисы бесплатного e-mail?

— Ну, как вам сказать... А вы читали когда-нибудь чужую почту?..



Если ваш холодильник управляется системой Windows 95/98, то вам следует быть внимательным.

1. Установка и удаление новых продуктов не всегда происходит корректно, для безопасности следует отформатировать морозилку перед инсталляцией еще не замороженных продуктов.

2. Несанкцио-

нированный доступ ваших соседей к вашему холодильнику может быть пресечен установкой пароля. В случае если вы забыли пароль, рекомендуется вызвать слесаря-сантехника для удаленного доступа через заднюю стенку аппарата.

3. Причин, по которым вы не сможете насладиться вкусом ваших продуктов, очень много. Но зато холодильник WinFroze позволяет наслаждаться видом продукта в любое время, так как имеет прозрачную дверцу.



Сообщение MS IE: "Узел найден. Что с ним делать дальше?"



Сидят четверо новых русских и разговаривают. Вдруг у одного из них зазвонил сотовый телефон. Он достает его из кармана, поговорил и положил на место.

Тогда второй новый русский сообщает:

— А вот у меня более совершенный телефон. Мне его прямо в руку вживили. Если зазвонит, то подношу руку к уху, и все дела.

Третий отвечает:

— Это что! Вот у меня телефон в мозг вживлен. Стоит только мне мысленно набрать номер телефона — тут же соединяют...

Четвертый молчал, молчал, потом вдруг наклонил голову вперед и высунул язык чуть ли не до подбородка. Троица:

— Ты чего?

— Факс пошел!



На занятиях агентов ЦРУ:

— Запомните, вы едете в Россию, поэтому, когда компьютер попросит вас набрать пароль, наберите слово "пароль".



— Алло! Техотдел?! Я пароль набираю — а меня не пускают!

— Значит, правильно набирать надо.

— Я правильно набираю! Пять звездочек!



Для продолжения установки Win'2000 вставьте 45234-ю дискету.



В Windows 2000 рядом с пунктом "Выполнить" появился пункт "Выполнить недопустимую операцию".



Два компа по сети соединились. Один другому:

— Мой хозяин вчера на одном сайте таких девочек разглядывал — ну C:\ твою форму!

— Потихе ты, без ненормативной лексики, у меня тут дети в тетрис играют...



У Нострадамуса нашли стих, который описывает апгрейд компьютера: "...старая мать новым камнем украсится, станет умней и быстрее работать..."



Программер снял девушку и привез домой. Во время "этого дела" у нее случился эпилептический припадок. Она стала биться в конвульсиях, извиваться и стонать. Парень получил такой кайф, которого у него никогда не было. Ну, слез он с нее, а она все в припадке бьется. Вызвал он скорую. Врач спрашивает, в чем дело.

— Да, кажись, у нее оргазм завис!

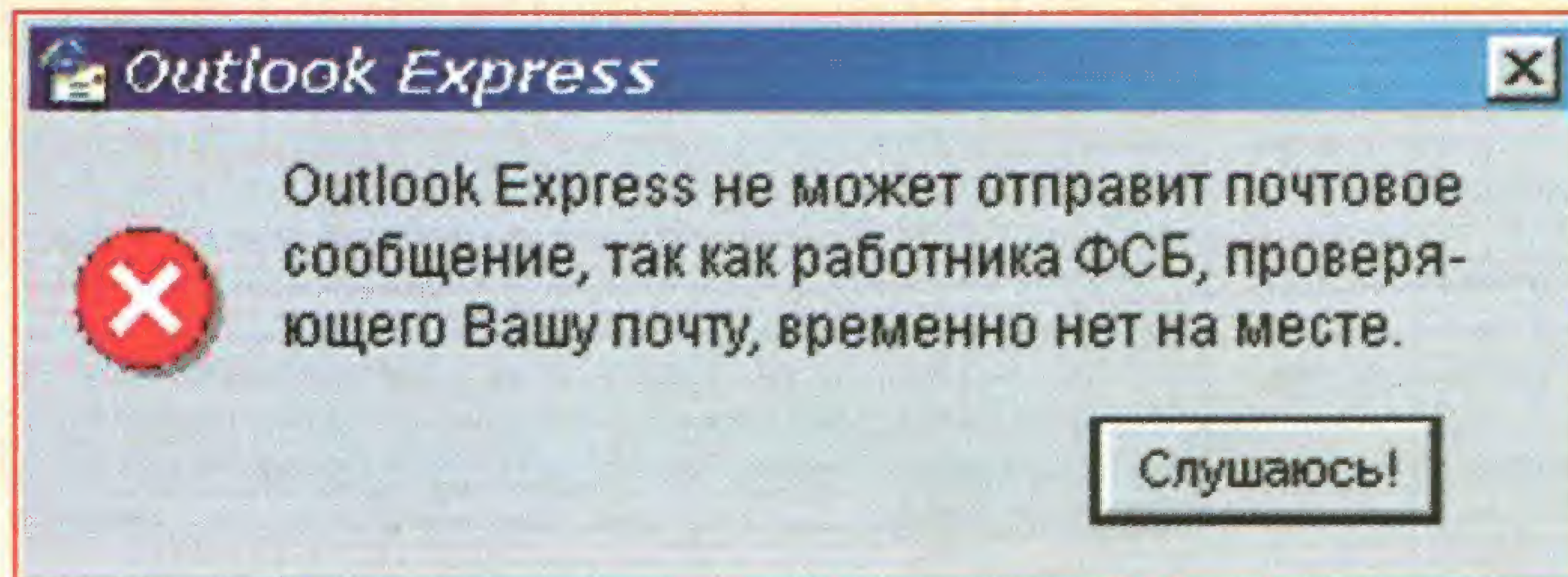


Программер устроился на работу ассенизатором. Рассекает себе на "дерьмовозе". И глохнет посреди чистого поля. Что делать, думает. Попробовал зайти-выйти.

Не помогло. Еще раз попробовал. Опять не помогло. Тяжело вздыхает: придется перезагружаться.



Российские хакеры взломали бортовой компьютер российского истребителя СУ-27, теперь боекомплект самолета нескончаемый. ■





# ИГРЫ ПОД НОВЫЙ ГОД

Декабрь месяц — самый урожайный в плане появления свежей игровой продукции. Так давайте сделаем небольшую паузу по части жанровых тестов и посвятим нынешний семи вышедшим под самое Рождество и Новый год игрушкам. Полагаю, никто не будет против!

## Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы ответить правильно на вопрос заранее равны 25% либо выше — все зависит от ваших глубочайших познаний в игровой индустрии. В данном случае — индустрии жанра... хмм... да всех подряд, если честно.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

## Вопрос первый

Начнем с психоделической, сюрреалистической, ужасной и страшной *American McGee's Alice*, милейшую улыбку Чеширского Кота из которой вы можете лицезреть на обложке этого номера. Как вы знаете, главный идейный вдохновитель игры — некто *American McGee*. Знаменитый парень, между прочим. Знаете, чем? Нет?! А придется. Итак, *American McGee* известен тем, что:

А. Создавал потрясающие уровни к *DOOM 2*, *Quake* и *Quake 2*, являлся одним из талантливейших дизайнеров id.

Б. Разработал и воплотил в жизнь образ Лары Крофт для *Tomb Raider*, включая уникальную идею о позиционировании компьютерного персонажа как реальной личности.

В. Является одним из виднейших исследователей творчества Льюиса Кэрролла, написал несколько трудов, в которых разобрал по полочкам и расшифровал то многое, что сокрыто в "Алисе в стране чудес".

Г. В действительности *American McGee* — это никакой не "парень", а известнейшая в художественных кругах женщина-дизайнер, которая "срисовала" Алису с самой себя и, соответственно, придумала всю графическую концепцию игры.

## Вопрос второй

*Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business* ("Цена свободы") — вторая по списку вещь. Снова A.I.M. и MERC, снова АКМ и М16, снова Иван и Игорь. Давайте-ка тряхнем стариной. Думаю, все помнят, что именно говорил Иван в самой первой *Jagged Alliance*, когда мы его нанимали на работу?

А. "Карашо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист!"

Б. "Корошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист."

В. "Хорошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист."

Г. "Карашо, я буду на тебя работать, проклятый капиталист!"

## Вопрос третий

*Hitman: Codename 47*. Наемный киллер со штрих-кодом на затылке, манией переодевания и способностью замочить любого невнимательного к шорохам охранника с помощью струны от рояля. А в конце у него возникают интересные взаимоотношения с...

А. Мамой.

Б. Папой.

В. Бабушкой.

Г. Братом.

## Вопрос четвертый

Умопомрачительный стратегический 3D action *Giants: Citizen Kabuto* заслужил высокие оценки со стороны моих коллег по всему миру. Вопрос будет простой: если играть за расу Кабута, сколько нам доступно граждан в самом начале?

А. Три.

Б. Два.

В. Один.

Г. Одно "куриное" яйцо, и никаких граждан!

## Вопрос пятый

Самый первый адд-он, созданный руками id Software, — *Quake III: Team Arena*. Три новых оружия, куча power up'ов и четыре мультиплеерных командных режима (не считая дефматча)... Много нового. Вплоть даже до такого, что при убийстве игрока над его бранным телом взлетает циферка, символизирующая...

А. Сколько душ невинных он загубил (точнее, фрагов набрал) за период игры.

Б. Аналогично, но с момента своего последнего респава.

В. Количество набранных на нем фрагов, причем оно не всегда равно единице.

Г. Имя того, кто его убил, в hex-кодах.

## Вопрос шестой

В последнее время пошла мода на шутеры в духе симулятора спецназа с примесью шпиона, где основное занятие игрока — не воевать с противником, а от него прятаться. Не идти в лобовую атаку, а уметь кемперить и подкрады-

ваться. Разведывать не пулей и топором, а аккуратно из бинокля. Или через оптический прицел, любовно поглаживая курок... Последняя игра такого рода — *Project I.G.I.* И в ней, конечно же, присутствует модель оружия, снабженная оптическим прицелом. Укажите ее.

А. Sig SG-550 Commando

Б. Dragunov SVD

В. M16A2

Г. Arctic Warfare/Magnum (AWM)

## Вопрос седьмой

Под Рождество "Бука" издала симпатичный квест *"Шерлок Холмс: Возвращение Морiarти"*. Хороший квест. Несмотря на то, что там в графическом плане отдельные недоделки. Особенно понравилась озвучка, проведенная:

А. Тарапунькой и Штепселем.

Б. Фоменко и Леонидовым.

В. Цыкаловой и Дубровской.

Г. Ливановым и Соломиным.

## Условия выполнения теста

1. Правильно ответить на все вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.

2. Отправить ответы на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) (в subject/теме не забудьте прописать Тест№6!) либо на адрес редакции:

109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415. Не забудьте на конверте приписать Тест №6!

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают минус сутки по дате.

3. Конкурс проводится до конца февраля. В мартовском номере будут опубликованы имена победителей и ответы. ■



## ПРИЗОВОЙ ФОНД

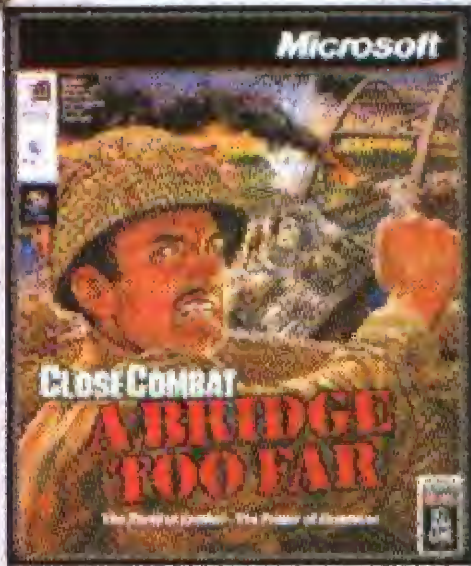
Мир могучих воинов Севера, мир викингов, мир "Руны". Действие игры перенесет вас во времена жестокой религии, мрачных нравов и холодной природы. В роли молодого викинга Рагнара вам предстоит сразиться с фантастическими существами — персонажами древнескандинавской мифологии — и одолеть злодея, замыслившего истребить весь род викингов.

У вас есть реальный шанс опробовать все это, если вы станете одним из пяти счастливых, раньше других приславших правильные ответы на Тест №6.

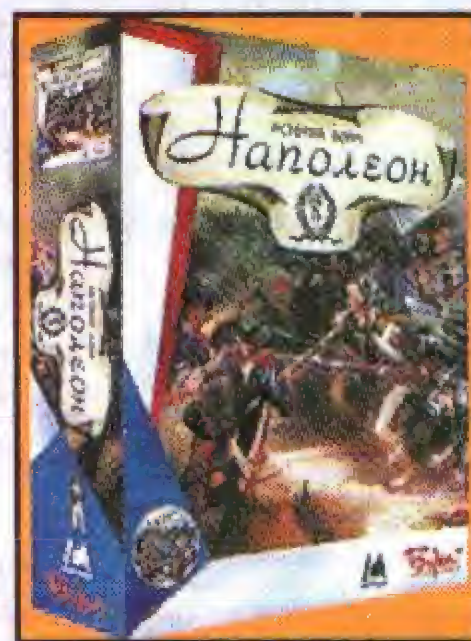
"Руна", разработанная на Human Head и в оригинале носящая название Rune, сейчас локализуется компанией "Бука" и появляется в продаже во второй половине января. Обзор игры, сделанный на основе английской версии, вы можете прочесть в одиннадцатом номере "Игромании".



# КРОССВОРД



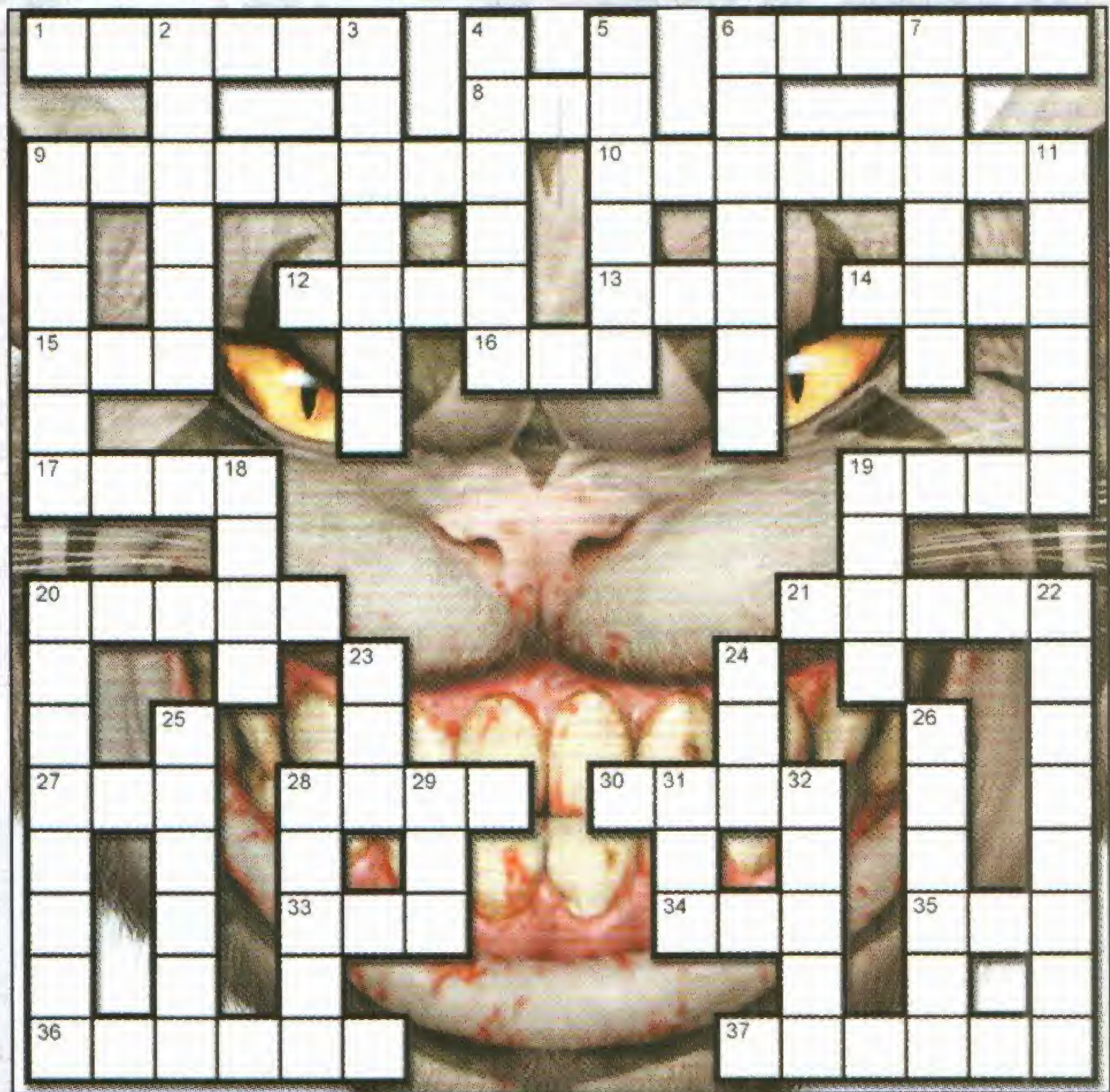
самым удачным ответам на "Тест №4: Wargames", мы располагаем еще двумя



Кроссворд вновь с призами. Первые трое, при-  
славших правиль-  
ные ответы, на-  
граждаются лицен-  
зионной версией  
*Close Combat: A  
Bridge Too Far*. И,  
благодаря не са-  
мым удачным ответам на "Тест №4:  
*Wargames*", мы располагаем еще двумя  
призами — "Исто-  
рия войн. Наполе-  
он", которые будут  
вручены тем, кто  
займет четвертое  
и пятое места в по-  
рядке общей оче-  
редности. Сетка  
вам в руки, цифир-  
ки в клетки, а текст  
перед глазами —  
отгадывайте!

## По горизонтали

1. Лозунг Origin, последнее слово.  
6. Orion of Magic (вычислите слово).  
8. Railroad T\*\*\*оп. 9. Предмет ценный (об-  
щее название), в хозяйстве полезный, в ро-  
левых играх частенько встречающийся, да-  
же в Heroes есть, даже в MTG есть.  
10. С чем у вас ассоциируется SSG?  
12. Клан из Shogun. 13. Из кузниц огненных  
и горнил разработческих сейчас выходит  
анимешный 3D Action... 14. И еще один  
клан из Shogun! Люблю я их. Клань из  
Shogun. 15. Если www-адрес, то это как?  
16. Имя человека, которого вы знаете.  
17. Что сделали динозавры с Эдемом? (от-  
ветом является первое слово названия  
этой игры) 19. Куда (или — на что), образно  
выражаясь, уходят игры, прежде чем прийт-  
ти к нам? Нет, там четыре буквы, а не три.  
20. Он долго ныкался, держался в тени,  
крался, подкрадывался, прокрадывался,  
прошмыгивался, просклизывал и подби-  
рался... а потом пустил стрелу и незамет-  
ненько прорвался (игра). 21. Самогоновые  
вангеристы на периметре (пишите слитно  
без всяких там дефисов). 27. В Jagged  
Alliance есть Большое Ухо. Одевшие его  
становятся Очень Ушастые и много круто  
слышат (одно из слов). 28. Ex. 30. Unreal.  
33. Физическая лаборатория в StarCraft,  
дополнение к исследовательскому центру  
(одно из слов). 34. Говорят, по "Матрице"  
игра уже давно как делается... и ведь прав-  
ду говорят... значит — отгадывайте имя  
персонажа, который там как пить дать за-  
брать будет. 35. Приставка. 36. Професси-  
ональная компьютерно-игровая автосиму-  
ляция уже шизует от одного упоминания  
этого слова. 37. Страна, где родился принц.



## По вертикали

2. Отцы и матери гражданки Синклер.  
3. Слово из двойных ворот Балдура. 4. X-  
COM. 5. Разработчик Industry Giant. Игра  
локализована компанией Snowball.  
6. Ужастик, экшен, приключение (одно из  
слов). От Talonsoft. Локализован компани-  
ей "Бука". Действие происходит напрочь  
не на Земле. 7. Заклинание из Diablo II,  
заставляющее монстров разбежаться  
в панике. 9. Вопрос на засыпку. Авторы  
потрясающей, гениальной, совершенно  
бесподобной... но практически неизвест-  
ной аркады Gubble / Gubble II. 11. Анти-  
лучниковское заклинание из Might and  
Magic VIII. Замедляет летящие камни  
и стрелы. 18. Как раз Snowball сейчас оз-  
вучивает и ослепляет на русский, и на-  
зывается Deer Space 9 в оригинале, а во-  
обще это дело (одно из слов) еще до них  
сто раз как было, и еще по телевизору  
уже крутить начали... 19. Неудачная по-  
пытка от тех же разработчиков сделать  
трехмерный Mortal Kombat (второе сло-  
во). 20. Sun. 22. Баггерфольцы-терминаторы.  
23. Наемник, старожил Jagged  
Alliance, отличный стрелок, выделяется ле-  
дяным спокойствием, граничащим с пол-

ным пофигизмом. 24. Апокалипсическая  
судьба пешеходов была предрешена в не-  
драх этой компании. 25. Онлайн-овый  
EarthSiege/StarSiege. 26. Очарователь-  
ные подводноглубинные женщины, раздо-  
байские братки в скафандрах, уродливые  
аборигены с большими ментальными пре-  
тензиями и большой голодный. 28. Спес-  
Ops. Rainbow Six. А еще? (одно из слов).  
29. \*\*\*an Chaos. 31. Ex\*\*\*dable. 32. Этот  
Кроссворд мне бы хотелось посвятить па-  
мяти команды Atomic Games, создавав-  
шей воргеймовую серию Close Combat.  
Загадано слово "Close". ■

## Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке.
2. Ответы на Кроссворд будут опублико-  
ваны через номер — в марте. Тогда же  
будут объявлены победители.
3. Решения присылайте на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) или на почтовый адрес редакции.  
В "Теме"/"Кому" писем не забывайте ука-  
зывать: "Кроссворд №01".
4. Автор Кроссворда —

Геймер  
([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №11(38) 2000

## Тест №4: WarGames

Долгожданные итоги по "Тесту №4: WarGames". Который именно четвертый, а не третий, как было помечено в номере (наши дизайнеры ошиблись при верстке). Впрочем, ошибка с нумерацией никому никак не повредила.

Зато повредили слабые знания по воргеймам, недостаточность которых Тест самым наглядным образом доказал. Н-да, мы всегда предполагали, что воргеймы не стоят в числе самых популярных на Руси жанров, но... Но победителей оказалось всего трое. Причем среди них — вновь несгибаемый Иван Рожнев, который, похоже, из постоянного читателя "Мании" успешно мутировал в постоянного победителя конкурсов "Мании". Мы заверяем, что никак Ивану не помогаем и не подыгрываем, более того — сами удивляемся, насколько легко ему удается оказываться в числе победителей, умудряясь превзойти до сотни "конкурентов". И ведь — не москвич, и отвечает по обычной почте! Это — камень в огород всех тех, кто слабо-вольно пришел к выводу, будто призы достаются исключительно отвечающим по электронке и исключительно москвичам. Знания побеждают, господа, знания!



### Правильные ответы:

1. В, 2. Г, 3. Г, 4. Б, 5. В, 6. А, 7. Б.

Основным "вопросом с подвохом", на котором многие срезались, был издатель *Perfect General*. Да, конечно, *SSI* издавала кучу воргеймов, но вот именно эту, наверное, наиболее известную в свое время игру, выпустила *QQP*. На втором месте по незнанию предмета оказался не-воргейм от *Avalon Hill*. В свое время, когда мне попалась *Cave Wars*, я удивился: как же так, вроде *Avalon Hill* написано, а игрушка — некое отдаленное подобие *Warlords*, который, конечно, от воргеймов недалеко ушел, но все же явно к другому жанру относится.

### Победители:

1. Первое место — Денис Еремин, Батайск.
2. Второе место — Иван "Заслуженный Читатель" Рожнев, Пушкино.
3. Третье место — Александр Чернуха ([boomeroed@aport2000.ru](mailto:boomeroed@aport2000.ru)), Новый Уренгой.

Все вышеперечисленные персоны могут обратиться в редакцию и сообщить, куда им высылать законно выигранную коробку с игрой "История войн: Наполеон" (либо же

подъехать и забрать самолично). Две оставшиеся неврученными коробки "Наполеона" переходят на следующие конкурсы. Как вариант, Геймер, чтоб добро не пропадало, собирался их в Кроссворде запользовать.

Вообще — весело, когда люди в письмах засыпают нас упреками, что, дескать, конкурс элементарный и на него всякий без труда ответить может. И отвечают неправильно. Вот она, людская самонадеянность! :)

В следующем номере будут подведены итоги по "Тесту №5: MMORPG".

## Мини-конкурс

Джули Стрейн — на первой фотке. Догадаться об этом очень немногие отвечавшие, несмотря на то, что на компакте присутствовала здоровенная подборка ее фотографий. Каких только версий ни звучало... ни одна из девушек не оказалась обделенной: каждую хоть раз, да выбрали в Джули! Впору обревноваться и обзавидоваться. Вообще же, самый удивительный акт распознавания Джули был совершен не участвовавшей в конкурсе одной моей знакомой. Мельком просмотрев шесть кандидаток и так же мельком обозрев фотку Джули, которая была на предыдущей странице, она безошибочно вынесла вердикт: "Первая, конечно!" — "С чего это ты так уверена?" — полюбопытствовал я. И был сражен наповал ответом: "С лицом можно сделать что угодно, а форму груди не изменишь!"



Победителем объявляется некто, подписавшийся как Nikita [[nikita@megashop.ru](mailto:nikita@megashop.ru)]. Наши вам глубочайшие поздравления!

## Конкурс "Пять турнирных задач" подведение итогов за №11

### I. Скандальный пожиратель и все-все-все

Поворачиваем два острова, активируем способность *Scandalmonger*, направляя ее на противника. Здесь два варианта. Первый вариант: противник играет *Raging Kavu* как инстанту, после чего мы бросаем *Counterspell* и затем, не давая разрешиться цепочке, поднимаем в руку противника его *Scandalmonger'a* с помощью способности *Waterfront Bouncer* (на кладбище летит остров с руки). Второй вариант: противник тупо скидывает *Raging Kavu*, тогда мы вторично используем способность *Scandalmonger*

и затем, пока способность не успела разрешиться, поднимаем его в руку с помощью *Waterfront Bouncer*. Итог обоих вариантов: *Scandalmonger* оказывается скинут с руки на кладбище. На следующем ходу противнику оказывается некого жертвовать под *Devouring Strossus*, кроме как самого Строссуса. Что и происходит.

### II. Зомбачьи страсти

Артефакт — *Distorting Lens*, конечно. Выкладываем на стол *Distorting Lens* и играем его способность, перекрашивая *Pyre Zombie*, например, в зеленый цвет. Куда там полетит *Disenchant* — уже не имеет значения. Далее позеленевший от ярости *Pyre Zombie* бежит в атаку, снося две жизни, и затем благополучно поканчивает с собой, добивая противника.

### III. Слепой Провидец

Задача построена на следующем аспекте правил: есть ряд вещей, которые определяются уже при разрешении эффекта или способности. Когда объявляется заклинание, то вы проплачиваете его стоимость (по мане и прочему), это понятно. Однако есть вещи, которые осуществляются сразу же в тот момент, как заклинание срабатывает. Например, проплата жизнью за *Vampiric Tutor*. Или выбор цвета за *Wash Out*.

Таким образом, противник изначально повел себя некорректно. Сначала он должен был объявить *Wash Out*. Потом, когда означенный *Wash Out* сыграл (не был откунтерен и т.д.), он должен был называть цвет. Он же несколько поспешил, сразу назвав цвет (и забыв передать нам приоритет), чем удачно сбил всех с толку (кроме судьи). В действительности правильная игра выглядела бы следующим образом: играет *Wash Out*; мы раскрашиваем всех существ в разные цвета по вкусу; потом *Wash Out* срабатывает, и противник называет цвет, после чего сделать уже ничего нельзя — все существа означенного цвета вернутся в руку.

### IV. Лесные переговоры

Снимается один каунтер с *Saproling Burst* — мы получаем третий токен. Все трое поворачиваются за *Kyren Negotiations*. Затем в одного из токенов мы кидаем *Afterlife*, получая вместо него существо 1/1, и его тоже поворачиваем ("болезнь вызова" никак не мешает, т.к. используется способность *Negotiations*). У противника осталось 6 хитов.

Начинается наш ход, вся тусовка разворачивается. В *urkeer* кладем эффект *Saproling Burst*, долженствующий привести к обнулению жизненной силы наших токенов и их кончине, в цепочку (по-другому нельзя, т.к. он стартует



именно "at the beginning of your upkeep"). Поворачиваем за Negotiations оба токена и существо 1/1 от Afterlife. У противника становится три хита, а мы, не давая цепочке разрешиться до конца, играем Last-Ditch Effort, уничтожая своих существ и нанося ему последние три единицы урона.

## V. Имя им легион

С помощью карты Pandora's Box из компьютерной версии MTG от Microprose можно получить бесконечное количество существ Academy Rector. Но поскольку речь идет об изданных картах "Магии", а не о придуманных для игры на PC, то учитывать ее мы не будем.

Самым правильным является получение бесконечного числа ректоров с помощью карты Echo Chamber (крутить ее можно, например, с помощью Mind Over Matter). Технических вариантов осуществления данного извращения существует очень много и даже больше. Приведем, как пример, вариант, присланный товарищем Gablo, постоянно отвечающим на конкурс (первым приславшим ответы, но не справившимся со второй задачей). Вариант такой: "Mind Over Matter + 2 Fecundity + Saproling Cluster + Ashnod's Altar + Echo Chamber (TP) на столе и 2 Serra Avatar в колоде или на руке + Academy Rector" с поправкой, что тогда аватаров лучше бы пять, а Fecundity хватит и одной, что, впрочем, не суть важно.

Из тех, кто вспомнил Echo Chamber и догадался, что ректоров может быть сколько угодно, в пятерку победивших вошел только один человек — остальные наошибались с прочими задачками. Ему было присуждено первое место. Остальных распределили по примерному времени отправки ответов и количеству найденных ректоров. Было очень любопытно посмотреть, кто сколько наштамповал и как. Наши аплодисменты Кириллу Путникову — не в лом было человеку 366 ректоров набирать (но зато повесить на них на всех потом Coat of Arms и забежать в атаку — это сильно... покруче ядерного взрыва, надо думать...). Ключевые карты штамповки ректоров: Dual Nature, Volrath's Shapeshifter, Unstable Shapeshifter, Dance of Many, Vesuvan Doppelganger, Clone, Copy Artifact (для Echo Chamber, которую часто не догадывались крутить на бесконечность) и Academy Rector. Ну и еще есть — можете поискать на досуге, если настроение будет.

## Дополнительная задача

### Казнить Нельзя Помиловать

Убить противника на этом ходу нельзя. А нельзя, так как текст на карте Priest of Gix является устаревшим. Теперь Priest of Gix приносит три маны, только если играется

с руки. Задача была рассчитана чисто на знание подобных аспектов правил (т.е. того, что Wizards of the Coast постоянно эрратят (исправляют) карты, меняя их значения) и поэтому являлась дополнительной. Некоторые, кстати, кто не знал об эррате на Priest of Gix, догадались, что с задачей не все чисто, так как уж больно простой она была; но очень многие, кто не знал, попались. Вообще — играйте на турнирах, господа! Там такие вещи выясняются быстро.

Напомним, что дополнительная задача учитывается только в тех случаях, когда отвечающий использует ее как замену одной из пяти основных задач.

## Победители

- 1 место: Андрей Гилевич  
[gilevich@mail.ru]
- 2 место: Евгений Зубарев  
[Екатеринбург]
- 3 место: Дмитро Сидоренко  
[Запорізька, Украина]
- 4 место: Аркадий Завыленков  
[Новосибирск]
- 5 место: Кирилл Путников  
[poutnikov@mtu-net.ru]

Уважаемый запорожец Дмитро Олександрович Сидоренко, позвоните, пожалуйста, в рабочее время в редакцию и надиктуйте, по какому вам адресу выслать призы. Можете письмо прислать, если звонить дорого, только четко пропишите, что это по поводу бустеров за конкурс в 11м номере.

Поздравляем победителей! Заслуженные бустеры к поздравлению прилагаются. Спасибо всем, кто участвовал! Шансы были у всех, так как последний правильный ответ был отправлен чуть ли не через месяц после появления журнала в продаже, а всего правильно ответило меньше десяти человек.

В этом номере мы вновь **решили сделать паузу** и не публиковать задачи. Причин несколько, одна из них — трудности со свободным местом в журнале (сами знаете, сколько в декабре игр выходит), другая — задачи получились не совсем удачные и мы решили над ними еще подумать. В следующем номере конкурс продолжится. До встречи!

## Кроссворд №11(38) 2000

По горизонтали: 1. Ion Storm. 5. Accolade. 8. Auran. 9. Storm. 10. Bioware. 11. Jane's. 12. Angel. 13. Hill. 15. Argonaut. 17. Game FX. 19. Hasbro. 21. MegaGames. 23. Rage. 25. Topware. 27. Irrational. 28. Looking. 31. Coast. 34. Apogee. 35. Xatrix. 36. Ensemble. 37. Square.



По вертикали: 1. Inscape. 2. SirTech. 3. Maxis. 4. Artworks. 5. Anark. 6. Lavamind. 7. Egosoft. 14. Infogrames. 16. Gathering. 17. Gametek. 18. Gremlin. 20. Shiny. 22. SCL. 24. Amazi. 26. Pyro. 29. Ocean. 30. Nexus. 31. Cyan. 32. Taob (Boat). 33. Micro.

## Победители

Как и обещалось, первые трое, приславшие правильные ответы на Кроссворд, награждаются лицензионными версиями Diablo II, среди прочих достоинств позволяющими спокойно и с чистой совестью играть на Battle.net! Решить Кроссворд удалось восьми людям. Раньше всех прислали ответы и победили:

1. Дмитрий Терехин  
[a.terekhin@global-one.ru]
2. Iceman  
[kingpin@mail.lv]
3. Сергей Алин  
[Москва]

## ПАТЧ v.1.01.40 для Кроссворда №12 (39) 2000

И на старуху бывает проруха. От имени Геймера, т.е. лично и конкретно от своего имени, я со всей доступной моей подлой натуре искренностью извиняюсь перед моими дорогими читателями за то, что позорно облажался при составлении Кроссворда, опубликованного в двенадцатом номере. Подведение итогов по Кроссворду переносится на месяц (т.е. произойдет в марте), которого вам должно хватить, чтобы суметь подготовить ответы.

Исправления следующие.

1. Вопрос 14 по горизонтали на самом деле звучит в точности как пятнадцатый. А именно: "Адд-он к Unreal, один из фрагментов названия".

2. А вопрос 15 по горизонтали никакого отношения к адд-онам для Unreal не имеет и будет загадан следующим образом: "Где, по мнению сотрудников Gamesquad и Cryo, находится Дьявол?" (одно из слов названия в его исходном нерусифицированном варианте).

Я буду банален, но я скажу это: "Удачи!" ;)

Спасибо Jovis'y, читателю журнала, что, отгадывая Кроссворд, он не только заметил ошибку, но и сообщил мне об этом.

Над подведением итогов в поте лица корпели: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru), Святослав Торик (torick@igromania.ru), Саша Яценко (a.y@zdnetmail.com). Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов (editor@igromania.ru) и Алексей Агафонов (archer@igromania.ru). Осуществление выдачи призов: Алексей Агафонов (archer@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "Софт Клуб" и "Саргона".





Доброго времени суток вам, дорогие мои! Эх, до чего же здорово после длительного "перерыва" на Новые Годы и Рождества снова засесть

за ваши письма. Для начала позвольте поздравить вас со всеми прошедшими праздниками и пожелать новых хитовых игр и мощных компов. Надеюсь, что и этот год вы проведете с нами.

Как обычно, в период праздников, каникул и грядущей сессии, писем в редакцию пришло ну очень много. Так много, что некоторые интересные темы не поместились и были волевым решением перенесены на следующий номер.

Приветствую! Новое тысячелетие наступило, по ходу дела обрушив на нас уйму свежееотважных гамесов, в которых мы успешно утонули на весь январь и, видимо, с удовольствием продолжим тонуть в ближайшие месяцы. И никаких других катаклизмов, по счастью, не случилось. Что ж — отлично. Мои поздравления всем выжившим. Пусть в наступившем тысячелетии вы будете счастливы, здоровы и столь же жизнерадостно улыбкивы, как Чеширский Кот на обложке этого номера "Игромании".

Слово письмам.



## Первое письмо

Письмо прислано в транслите. Для удобства мы "перевели" его на удобочитаемый язык.

"Оказался я в Штатах по службе. (...) Журналы US-овские — полная х..., так как ни крэков, ни прохождений, ни взломов они не публикуют (прохождение Baldur's Gate — 2 страницы, в то время в "Игромании" — 10 или больше, если мне не изменяет память). В их журналах одно и то же! Описания игр, "прохождение", "cheats" и т.д. Журнал — \$7.95, а в нем одна реклама и параша! И по содержанию нет никакой разницы между "PC Gamer",

"Computer Gaming World" и "PC Gaming World"!!!!!! Одно и то же..."

Aleksey Karmalito  
[noggro@earthlink.net]

## Геймер

Издrevле, со времен поднятия красного знамени над страной, повелось считать, что мы уступаем Зарубежью, в особенности — Штатам, всесторонне и по всем параметрам (у них 90-60-90 в дюймах, а у нас Ленин с бородкой). Куда не плюнь, везде нам клин, а у них супер. В целом — так оно и есть. В частности — далеко не всегда и не во всем.

Хотелось бы, не делая различий, распространить слова Алексея на все пять ведущих отечественных игровых журналов. На мой и далеко не только на мой взгляд, российские игровые издания сейчас ничем не хуже зарубежных аналогов,



а в чем-то и получше. По новостям: там просто пишут меньше, так как гораздо выше процент людей, имеющих доступ в Интернет. По рецензиям: в России пишут чуть менее профессионально, но гораздо более искренне и на два-три месяца быстрее, чем они. По анонсам (превью): мы всесторонне уступаем, и точка. По руководствам, кодам, практической информации и всему подобному в комплексе: они отдыхают в глубокой отключке. Суммарно: лично для меня в журнале первичны практические вещи и рецензии, а с этих позиций издания типа "PC Gamer" представляют интерес только с точки зрения классно сделанных рекламных страниц, которые можно разглядывать. Вот там — полные 90-60-90. Ну и еще некоторые превьюшки почитать можно.

Приятно, что "Почта" нового тысячелетия открывается подобным письмом. Спасибо, Алексей!!

## Второе письмо

Здравствуй, Волк! (Тамбовский Волк)

В последнем номере (№12(39) 2000) есть статья "Как стать отцом в Counter-Strike". Мое мнение об этой статье достаточно плохое. Мне кажется, что статью (серию статей) надо было начинать не с этого. В начале надо было написать как настраивать CS — т.е. как вводить имя, настроить управление и т.д. Затем

рассказать о ВСЕХ видах оружия и самых лучших картах. Потом взяться за сам игровой процесс — рассказать о том, как лучше бегать, как стрелять и что делать в той или иной ситуации. Вместо этого вы рассказываете читателю о том, как повысить уважение к себе со стороны других игроков — это, конечно, тоже надо, но если человек не умеет играть, то никакие "понты" — крутое имя, мессаги через каждые две секунды — не помогут человеку научиться нормально играть, т.е. стать отцом.

Но не все так плохо — я согласен с:

1. De\_dust самая крутая карта.
2. Включен ли FF, надо проверять так, как вы и сказали.
3. Карты надо называть "МАПАМИ".
4. Каждый отец должен быть в клане.
5. Надо выражаться в элитной символической.
6. Простые имена типа Vasya, Dima — полный отстой для ламеров.

Неправильны следующие изречения:

1. Каждого, кто вас убил, не надо называть "читер".
2. Когда играешь за VIP'а, надо в консоли писать kill.
3. В начале каждого раунда 5 раз кричать "Cover Me".
4. Включать фонарик в начале игры и бегать так до конца раунда.

P.S. — заранее извиняюсь за возможные орфографические ошибки.

С уважением, Дмитрий

## Геймер :)))

Хотел передать слово Тамбовскому Волку, но тот, ознакомившись с письмом, зашелся в спазмах утробного хохота и уполз куда-то под офисные столы, надсадно кашляя и заливаясь слезами. Ввиду этого писать что-либо оказался решительно неспособен. Пришлось мне слово у него забрать и отвечать самому. Тем хуже.

Уважаемый Дмитрий. Когда создавалась статья "Как стать отцом в Counter-Strike", являвшаяся тотальным приколом и совершеннейшим стебом от первой до последней строчки, редакция по наивности своей полагала, что абсолютно любой читатель, прочтя, посмеется вместе с нами. Получилось наоборот. Бедный Волк. Как он выжил, катаясь в коликах по полу, остается загадкой. Зато пол под столом подмел, как раз убратсья было надо... но я отвлекся.

Дмитрий, от имени десятка сотрудников "Мании", искренне любящих C-S и частенько рубящихся в него, когда выпадает





свободная минутка (часик, ночка...), я рекомендую тебе еще раз перечитать статью. С точки зрения того, что НЕ НАДО делать в C-S. Точно такую же рекомендацию позволю себе дать всем тем, кто написал аналогичного рода критику у нас на форуме. Почитайте. Возможно, полегчает. И первый шаг на пути к долгожданному отцовству (материнству, скотоложеству, нимфоманству) будет вами сделан.

### Третье письмо

Hello, "Игромания"!

1. Собственно, все пока в вашем журнале круто, да так, что лучше на данный (повторюсь — ДАННЫЙ, т.е. N11(38)) момент уже трудно придумать. Но вот тут некоторые товарищи норовят внести смуту в стройные ряды рубрик и статей. Например, товарищ Санек рвется увеличить объем журнала — не надо этого, тем более что выкладка проходила на компакт получилась классно, так что надобности в увеличении "толщины" журнала нет. Разбивать конкурсы на "мыло" и "бумагу" (по проекту Dan'a) тоже считаю нерациональным. "Клубы и кланы" пусть "сидят" себе в DM, тема-то все-таки общая! Рубрик об историях игр, компаний их клепающих и пр. также не надо (блин, возьмите номеров 10 "Мании" — и вот вам большой кусок новейшей истории всех крупных игроделов, хотя вот о процессе создания хитов и приколах, в ходе одного возникающих, почитать было бы интересно.

2. Так, теперь перехожу к главному фуруру номера — статье про Лару. Вообще-то, ключевым фактором, образующим у некоторых стабильный спазм седалищного нерва при словах "Tomb Raider", является вовсе не хитроумная рекламная кампания Eidos, а надоевший до чертей дебильный геймплей. Ну сколько можно? К примеру, первый TR я прошел добро-

вольно (потому как диковина была), второй — с другом на пиве поспорили, кто быстрее пройдет, третий — посмотрели, посмеялись, набрали читов и устроили дикое мясо. На TR4 уже сил смотреть не было. Но ведь Лара по сути-то действительно не-

плохая. А тут народ такую рулезную вещь придумал — конкурс похожести. Это — другой подход, это круто. По сути, Лара стала поводом для общения сотен людей со всех уголков планеты. Единственное, что хотелось бы пожелать — организовать полевку в костюмах Лары и ее врагов, и пусть мочат друг друга, общаются, тырят друг у друга артефакты и т.п. Вот это настоящая проверка, кто там умеет оружие держать да кто более всех похож на Лариску. Проверка экшеном, так сказать. А прикидываете кайф обрядиться монстром и гоняться за Ларами?! :) В общем, пусть америкосы спонсоров ищут, нас приглашают, и мы уж им устроим :)

3. В завершение мааленькое такое предложение — в рубрике "Антихакер" публиковать подборку наиболее "популярных" на данный момент вирусов с описанием симптомов, причиняемого ущерба и т.п.

Hawk [dan@uralton.ru]

### Геймер

По первому пункту письма ничего высказывать не стану, так как к двум поднятым темам мы вернемся чуть позже вместе с другими письмами, а остальное в комментариях не нуждается и интересно как мнение, причем довольно распространенное (например, уместность помещения бывших "Клубов и кланов" в "Deathmatch"). Ну а по другим двум пунктам Катя за уши меня от компа тащит, высказаться хочет. А когда женщина хочет...

### Катя

Совершенно гениальная идея: провести ролевую игру по TR! Только не по-

лучится — основной-то персонаж женский, а девушки на полявках встречаются гораздо реже, чем "не девушки". Да и вообще, пять Лар на полигоне — это перебор. Спонсировать российскую игру никто не станет — зачем им это? Например, прошедшие в минувшем году полевки по Fallout и Jagged Alliance никто из зарубежников спонсировать не порывался. А на международной арене нам точно ловить нечего: вряд ли кто-то из нормальных людей специально поедет в Штаты, чтобы за ларисками погоняться. Но сама по себе идея хороша, слов нет.

Пункт третий... А смысл? Вирусы обретают популярными и устаревают гораздо быстрее, чем номер появляется в продаже. Зачем публиковать не очень-то нужную информацию, когда все, кого это интересует, могут просто воспользоваться многочисленными Энциклопедиями Вирусов, которые регулярно выпускают уважающие себя "антивирусники".

### Четвертое письмо

Привет всем!

1. Журнал увеличить нужно, но всего на 6-10 страниц. Так все рубрики будут достаточно большими (хотя это спорно). Если он разрастется до 200 стр., ничего хорошего не выйдет. В то же время на диск нельзя выкладывать слишком много. Он не резиновый. Опять придется что-то сжимать, а что-то вообще выкидывать (как недавно было с DLH).

2. В журнале нужно печатать все самое интересное и нужное, то, что всех заинтересует. А на диск — то, что не менее полезно, но только не для всех, в соответствующие рубрики. Например, стоит увеличить в журнале рубрики "Антихакер" и "CD-Мания" (хотя последней это не так уж и нужно). Заодно что-нибудь в "Матрице" побольше бы. Хотя и "Deathmatch"... Ну, еще много чего. Только это по мере надобности.

3. А на диске должны быть прохождения и наиболее волнующие темы, которые не влезают в журнал. Ну и, само собой, весь набор, что был всегда.

Nike [parinovski@mtu-net.ru]

### Катя

1. Вот чего, оказывается, нам для полного счастья не хватает: всего-то каких-нибудь 6-10 страниц! Ну что ж, при таком глобальном увеличении мы сумеем расширить каждую из перечисленных Nike'ом рубрик аж на полстраницы. Или даже на страницу. По мере надобности.





2. Интересно, а что есть "самое нужное и интересное, что всех заинтересует"? Мы вот над этой проблемой уже который год бьемся, и пока поняли только одно: всех интересует Оглавление, Слово от редактора и Почта. А все остальное — глубоко специфические рубрики.

3. Прочитала и покраснела даже, честное слово! Это какие такие волнующие темы, которые в журнал не влезают? Голые девочки, что ли? А если на диск, помимо всего того, что там есть обычно, добавлять еще и "волнующие темы", он точно лопнет от перенасыщения. И вообще, даешь журнал с DVD! Так?

## Пятое письмо

Привет, Игромания!

Пишет тебе гамер из Калининграда (до чего же стандартное начало...). Читаю я тебя не так уж и давно — всего лишь с июля. Ехал я с рынка домой и увидел в киоске журнал с заманчивой надписью "Тотальная настройка Quake III" (в этом месте считаю разумным упомянуть, что я являюсь большим поклонником этой игры, правда, из-за факинг универа тренироваться удается нечасто, поэтому до ОТЦА мне как до неба). Купил, почитал... Настроен я был скептически, т.к.

более двух лет читал, хм, "лучший журнал о компьютерных и видеоиграх" — \*\*\*\*\* — типичнейший пример тотальной коммерциализации. В оглавлении я увидел, что к журналу прилагается модный сидючок. Следующий номер я приобрел уже с сидючком — и был достаточно удивлен — не было привычных видюшек и КУЧИ ненужных демок. Зато процветала рубрика "Игровая зона" — ничего подобного в других журналах я не видел (максимум, что можно было найти — скин для вынэмп-па)! Супер! В разделе "DeathMatch" было найдено несколько модов, которые были безжалостно установлены на выдавший виды винт и проверены в действии! Некоторые моды навеки поселились в святой папке "Quake3" (а это очень неплохо для такого консерватора, как я). От полезной информации журнал раздувало (того и гляди — лопнет). И так далее (всем хлопоты стоя два с половиной часа).

В целом, прослеживается приятная тенденция улучшения наполнения журна-

ла. Конечно, не все совсем безоблачно, но блестящая редакция делает все возможное для поддержания интереса к своему детищу. Бла бла бла и т.д. и т.п. и пр.

1. А теперь о недостатках. Самое главное — неоперативность :o(. Я, конечно, понимаю — подготовка, верстка, печать, регулярный выход и т.д., но такие задержки — это неприятно... Наирулезнейший Ф.А.К.К.2 я успел пройти раза два, а мой интерес к нему успел охладеть, когда вы выпускаете развернутый репортаж о нем... Патчики, выкладываемые на компакт, частенько бывают, эээ, "просроченными".

2. А как вы забываете про РОДНЫЕ, РУССКИЕ проекты! Где развернутые репортажи и интервью с разработчиками "Проклятых Земель" или "Корсаров"? Издательские три строчки "ПЗ на золоте!" в богом забытом номере, и ВСЕ! Так нельзя... И, я думаю, под этими патристическими строчками подпишутся немало исконно РУССКИХ геймеров.

3. Ладно, хватит вас хаять да хвалить, перейду к чему-нибудь нейтральному. Рубрика DeathMatch. Во-первых, я за справедливость. Всем трем представителям — журнального места поровну! В одном из последних номеров был

сделан намек на поголовную увлеченность кан-

терстрайком и, как следствие, монополизацию этим модом всей рубрики. Ни в коем случае! Сейчас десматч разделился на три группы (логично?):

Массовая культура — кантерстрайк. В него действительно играют во всех клубах, и маленькие детишки, едва научившись держать мышь, уже с упоением кричат — "Я за контеров!". Недавно я играл в Q3 в одном из клубов

(причем не на боевом, а на красивом конфиге). И совершенно случайно услышал фразу из разговора двух парней: "Это что?" — "Это, наверное, кантерстрайк два!". Делайте выводы.

Отцы, играющие в экшены со времен Q1 и знающие, что такое TF, играют в Q3. Это, так сказать, профессионалы, умеющие выживать без брони и оружия, срубающие бабки на чемпионатах, знающие цену обычной перчатке, чувствующие разницу при изменении гравитации на единицу (серьезно). Лично я тяготею

к этому, так сказать, классу. Ну и возвышенные ребята, стоящие выше массовости Counter-Strike и профессиональности КуЗ. Это игроки в UT. Серьезных игроков встретить практически нереально, серьезные кланы — еще тяжелее. Все вышенаписанное является исключительно ЛИЧНЫМ мнением, основанным на тактической ситуации в городе Калининграде. Если где-нибудь по-другому — я был бы этому очень рад.

Чего-то я отвлекся... Ах, да! Про рубрику. В журнале все близко к идеалу. Но только мне непонятно, почему вы делаете упор на моды? Конечно, бывает очень интересно намылить кому-нибудь шею необычным образом, но все же не настолько! В последнем номере проскочила великолепная идея — выкладывать карты недели! Да! Вот это действительно мудро и интересно. Это вам, так сказать, простор для размышлений.

4. Вот вроде и все, что накопилось... А! Катя предлагала обсудить, стоит ли увеличивать объем журнала, несмотря на увеличение цены. Громко говорю: ДА!!!

Теперь совсем все! Пока!

PicASSo [qt\_lyama@mail.ru]

## Катя

Оперативность ежемесячных печатных изданий — песня невоспетая. Игры-то выходят единовременно, и для журналистов, и для геймеров, а потому к авторам они попадают ненамного раньше, чем к заядлым геймерам, которые постоянно дежурят в ожидании чего-нибудь новенького. Однако следует признать, что проблема оперативности висит над очень небольшой категорией продвинутых читателей — обычно мы все-таки успеваем. Видимо, окончательно проблема оперативности решится, когда наш сайт заработает на полную катушку.

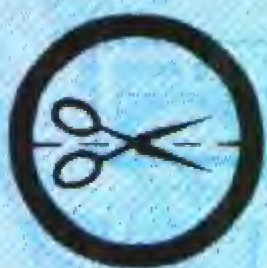
## Геймер

Не решится — мы не ориентируемся на Интернет. Ну, перво-наголо: с положительной частью письма спорить не стану, от имени редакции чувствую себя суперпользователем, катаюсь аки сыр в масле (или, опционально, как "Игровая зона" по кругляшу компакта) от неизмеримого счастья быть похваленным. К делу, короче.

Неоперативность. Да, печатное издание НЕ МОЖЕТ идеально успевать за игровым потоком в том, что касается рецензий, руководств и прохождений. Потому как журнал — издание ежемесячное, и если игра появилась в начале этого самого







ежемесячного месяца, то месяц опоздания на месяц уже как месяц с куста есть, а там еще две недели печати в типографии. "Но не надо печалиться" (с). Задержки, связанные с длительным циклом подготовки номера и печатью с лихвой окупаются тем, что за этот период мы успеваем тщательно и всесторонне обвертеть и рассмотреть игру, сумев написать о ней профессионально, со всех ракурсов, разложив ее во всех позах и изучив во всех частностях.

Неоперативность по патчам — ты чего-то напутал. Все, что появляется за месяц, — на компакт. Там особо вертеть нечего и позировать некому: что хорошего за месяц появилось, все лапками кверху законсервировано и морожеными архивами на компакт складировано. Размораживайте и потребляйте до насыщения.

Патриотизм и отечественные игры. Претензия во многом правильная, но уже устаревшая. Про игры, сделанные в России, мы одно время рассказывали, что называется, с переборами. Процесс налажен. Теперь будете просить, чтобы перестали.

Рубрика "Deathmatch". Уважаемый тов. PicASSo, позволь пожать твою мужественную моими мозолистыми. Руку руками. Во-первых, пылаю желанием тебе сообщить, что сделанные тобою выводы абсолютно верны и "тактическая ситуация в городе Калининграде" является тактической ситуацией по всей ма-

тушке России.

От Владивостока до Мурманска, выкатив остекленные глаза

и обмотавшись высунутыми языками за место зимних шарфиков, мужественные каунтеры гоняются за не менее мужественными террорами, выгуливают заложников, тренируются в саперных работах, мешаются в ногах у рвущегося к спасительному вертолету V.I.P. и вообще чувствуют себя лучше нас всех, кроме означенных терроров, которые чувствуют себя как минимум не хуже. И свежее поколение часто уже не знает, что такое Quake или Unreal. О времена, о нравы! Короче — все верно подметил, ценю.

Тем не менее, "Deathmatch" не изменится и останется прежним, удерживая баланс между каунтерами и квакерами, террорами и анрыльщиками, заложниками и халфлайферами. Справедливость для всех — это правильно. И еще, если "Deathmatch" занимается преимущественно крупным убийным скотом, т.е. модами, то "Игровая зона" теперь подключается к более мелкой продукции кровавого фронта: карты, скины, боты, прочее. И все будут счастливы. Как террор, охраняющий заложенную бомбу до самого до взр...

### Шестое письмо

Приветствую Вас, многоуважаемые Катя, Геймер, а также все остальные редакторы "Игромании"!

От Геймера: спасибо, дружище, уважил. Эй, альтер-это по имени Катя, — мы с тобой теперь редакторы! ;)

В 11ом номере в десятом и одиннадцатом письме было предложено создание рубрики, в которой рассказывалось бы о великих играх и их разработчиках. Я полностью поддерживаю это предложение и предлагаю Вам писать в одной статье и про то, как игра делалась, и про самих разработчиков. Например, игра Diablo II, а кроме рассказа про создание еще написать, в каком году была основана фирма-разработчик (Blizzard), какие хиты она создала за свое существование (в данном случае — Warcraft) и т.д. Первую статью я прошу Вас (и многие, я уверен, со мной согласятся) написать про, безусловно, самую великую игру всех времен (и народов) — Fallout (1/2).

Вообще, идея о создании такой рубрики просто отличная, у нее будет большой успех, с ее помощью повысится спрос на Ваш журнал, он потолстеет и подешевеет, вскоре к нему будет прилагаться не один, а два диска, а еще постер, подписанный главным редактором, и колода карт MTG. И всем на свете сразу станет хорошо, прекратятся войны, всем

повысят зарплату, Интернет наконец-то станет бесплатным... Так что поскорее создавайте эту рубрику, и желательно, чтобы она была толстой (места-то теперь не жалко — его освободилось много за счет переселения прохождений на диск).

На этом я прощаюсь, всего Вам доброго, живите дружно! Пока!

ZaCHAToK [zachatok@chat.ru]

### Катя

Как обычно, мнения разделились! Некоторые твердо склоняются к мысли, что подобные статьи — тлен, суета сует и захлывание пространства, а многие полагают, что это будет интересно, актуально и познавательно. Смотрим следующее письмо — там продолжение темы.

### Седьмое письмо

Кое-что о том, чтобы сделать небольшую рубрику, в которой будет рассказываться об игровых компаниях и создателях игр. Честно говоря, бредовая идея. Это как все будет выглядеть, а? Что-то типа: "Послушайте-ка, деточки, сказочку про одного дядечку, который собрал командочку и создал маленькую фирмочку, которая в свою очередь выпустила хорошенькую игрушечку...". Нет, так дело не пойдет. Рассказать о таком увлекательном процессе, как создание хитовой игры, — куда ни шло. Интервью с авторами, дизайнерами, разработчиками — даже не интервью, а обыкновенное повествование в интересной форме. По крайней мере, стоит попробовать. С какой игры начать — решать вам. При желании можете привлечь общественность в лице читателей. Успехов.

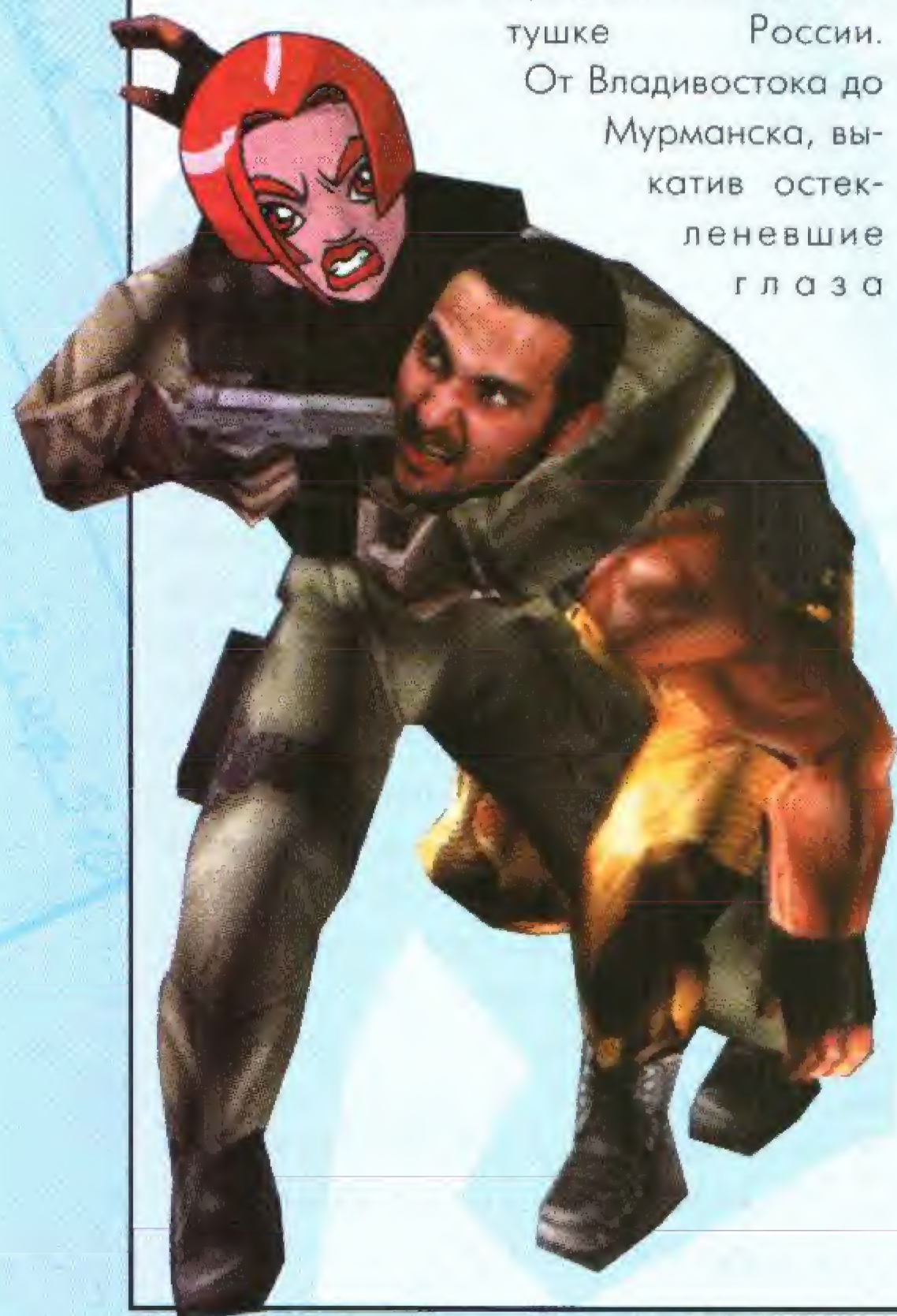
Виталий Ростовцев [vitro@newmail.ru]

### Катя

Собственно, Виталий прав. Нас это и удерживает покамест: не хочется писать в том ключе, как им обрисовано. Поэтому сейчас идет продумывание, какого рода по-настоящему увлекательные статьи можно написать. Передаю слово Геймеру — может, он сподобится рассказать, в какой стадии находится рубрика и чего от нее ожидать.

### Геймер

Докладываю. Ребяточки с пушечками посланы к дядечкам и тетечкам, состоящим в крутых игрулечных фирмочках, для сбора жизненно-важных кусочков и ошметочков информации, которая позволит нам сделать крутую подрубричку. Внутренне, подспудно и наружно согла-







шаяся с постулированными товарищем Виталием идеечками, мы ставим себе целью повествовать именно о процессе создания рулезных игрулек. Процесс разработочки, встающие перед студийками трудности и то, как эти трудности преодолевались; чего достичь удалось, а чего — опачки; как были восприняты игрушечки народиком после появления в продаже на лоточечках и почему снова "хотели как лучше, а получилось как всегда". Именно так. Но скорее всего шечки отдельной рубрички такишечки не случиточки — статеечки поползуточки через "Территоричку разломочка". А произойдет эточки через парочичечку месячишечков.

### Восьмое письмо

Привет тебе, Геймер, и всей редакции вообще!

Я тут чего хотел обсудить... Да... Тему Дмитрий в статье про ECTS (в №10) затронул интересную, если не сказать больше. Вопрос дня: почему пропадают большие геймстроители с компьютерных выставок? Имхо, те, кто игнорирует выставки (паблишеры и т.д.), не правы. Ведь компьютерные выставки, такие как ECTS или ЕЗ, они созданы не только для поиска связей и извлечения выгоды, но и для огромного количества рекламы и умопомрачающих анонсов. Ведь не только в России читают компьютерные журналы, значит — и за бугром ждут на выставках (и, соответственно, в журналах) инфу про свои долгожданные игры.

Мне кажется, логичнее было бы превратить ECTS полностью в рекламное шоу. И сделать все соответствующее рекламному шоу, например, допустить рядовых геймеров на эту выставку (ну, не совсем рядовых, а с некоторой суммой зеленых :). Переименовать из European Computer Trade Show (ECTS) в European Game (или Gamers ;) Show (EGS). Что, неприлично звучит? Привыкнут! Тогда можно обеспечить доступ всяким Box'am, Station'am и т.д. (Ну нечего им делать на COMPUTER Show!!!)

Саша [dynamite@freemail.ru]

### Геймер

Как и в предыдущей "Почте", мы призываем многоуважаемого Дмитрия Бурковского для дачи свидетельских показаний. Напомню, что дискуссия разгорелась после его статьи "ECTS 2000: Записки автогеном", опубликованной, если память не изменяет мне с какой-то другой собакой, в десятом номере "Мании".

### Дмитрий Бурковский

Привет! Да, тема в некотором смысле интересная, но уже исчерпавшая себя, как мне кажется. Кому нужны выставки? Черт его знает. Раньше считал, что издателям и журналистам (по сути — покупателям и читателям), теперь не уверен. Участие в шоу — слишком дорогое удовольствие. И часто крайне неоправданное.

Посуди сам, кому нужен большой и шумный стенд? Для того, чтобы найти и привлечь разработчиков? Очень сомневаюсь — контракты на выставках не заключаются, на них лишь устанавливаются контакты. И потом происходит долгая работа по уточнению условий и выбиванию денег.

Стенды — для журналистов? Вряд ли. Рынок западной печатной и онлайн-прессе давно поделен, PR-отделы компаний работают на всю катушку, раздавая эксклюзив направо и налево. Да, для России три года назад это было в новинку, и многие любили (а некоторые обожают до сих пор) устраивать развернутые репортажи на полжурнала, посвященные увиденному. Просто в свое время чувствовалась крайняя нехватка источников получения действительно свежей и интересной информации, вот и все.

Сейчас у большинства крупных издателей есть официальные представительства на нашей с вами родине слонов, отделы по связям с общественностью работают прекрасно, да и известные разработчики стали ближе к народу, что ли. Короче, нас стали держать за людей и не удивляться тому, что в России есть компьютеры и даже продаются какие-то игры.

Есть ли необходимость в красочных стендах, раз все так серьезно? Пожалуй, мода на презентацию наиболее волнующих проектов во время выставок останется, да и только — дела же проще вести в тихих и прохладных помещениях соседнего бара, поверьте. Осталась, правда, еще одна неохваченная категория — дилеры и конечные продавцы. Правда, и эти на выставки ходят все реже и реже — этот бизнес поделен между крупными дистрибьюторскими сетями, все достаточно существенные клиенты уже разобраны. И им, по большому счету, глубоко пофигу, что выпустит в следующем году какая-нибудь Electronic Arts.

Да, рядовые геймеры. Смешно, но выходит, что все это шоу устраивалось для них. На любой выставке 50% составляют именно они, несмотря на заверения о том, что это исключительно деловое мероприятие! Шестилетних детей встретить сложно, но шестнадцатилетних "директоров" и "председателей правления" — запросто.

А все эти конкурсы, раздача призов... Для кого? Ради 10 тыс. отчаянных игроков, посетивших выставку? Учитывая, что это жалкий процент от целевой группы данного сектора рынка, оправданность подобных вложений отнюдь не велика. Да, было бы здорово, последовав примеру японцев, создать какое-нибудь European Computer Gaming Show. Только для начала надо убедить издателей вложить в это деньги. А это нелегко, ибо прямой отдачи нет и вряд ли будет. Слишком мала доля посетителей по сравнению с общей массой — затраты не окупятся, даже если у каждого будет с собой некая сумма американских рублей. А на крайняк, как вариант, можно как-нибудь съездить в упомянутую Японию.

### Девятое письмо

Привет!!!! Слушайте, вот какая идея есть. Почему бы вам не продавать компакт отдельно от журнала? Вот, например, купил человек по какой-либо причине журнал без CD, а прочитав рубрику "CD-Мания", понял, что сделал самую большую в жизни ошибку, не купив компакт. Вот я и подумал, почему не осчастливить убитых горем геймеров и сделать такую услугу (хотя бы только на сайте), как продажа отдельно от журнала компакт-дисков.

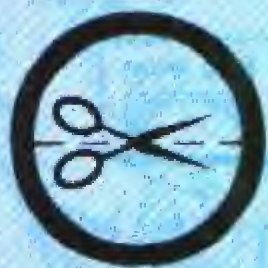
P.S. Я бы тоже отложил мыло и веревку...  
ReAPeR [sidoruk@nvarovsk.wsnet.ru]

### Геймер

"Я решил жить вечно. До сих пор все нормально". Фраза прочтена мною в одной из конференций на ФИДО и заучена как конгениальная. Так вот, господа убитые горем геймеры. Отдельно компакт продаваться не будет. По целому ряду причин законодательного, правового, финансового, организационного и дистрибьюторского характера. Уважаемый товарищ Потрошительствующий Насильник! В целях спасения твоей шеи от, несомненно, заслуженного общения с веревкой (или ты решил жить вечно?..), рекомендую не терзать себя мучениями и не мучить грешную душу сомнениями, а просто покупать журнал с компактом. Да — вот только мыло откладывать не надо. Даже насильникам необходимо мыться. Иначе потенциальные жертвы будут чутя тебя по запаху. И никакие веревки не помогут.

Вообще, вы уже завалили нас дельными предложениями. То — 250 страниц, то — 100 страниц и два компакт, то — DVD (а лучше — два!!!) и бесплатный сотовый в каждый второй номер (захованный





между страничками), то — кассета для "Арвидо" и много диких обезьян, то — zip-дискеты в оцинкованных пакетиках и постер с голой Каткой на сладкое (от Кати: доиграешься!), теперь уже — компакт отдельно и всем по потребностям. Ребят, загоняли. Поимейте совести! Разрешаю — в извращенной форме. И с мылом.

Переходим к заключительному письму. Обычно мы не публикуем объявлений, каковым данное как бы письмо является, но в данном случае с высшего соизволения товарища Главвреда-Вредоглава решили сделать исключение.

### Заключительное письмо

Уважаемые читатели! Многие из вас слышали или читали (например, в одном из номеров "Игромании") о коллекционной карточной игре "Babylon 5", основанной на знаменитом телесериале Майкла Стражински. Вам предлагается сыграть за одного из послов. Что приведет вас к победе? Паутина интриг, война, а может, вы призовете на помощь старшие расы? На космической станции "Вавилон 5" возможно все!

Все, кто хочет узнать побольше о карточном "Вавилоне 5" или научиться играть, пишите — [duce\\_mollari@mtu-net.ru](mailto:duce_mollari@mtu-net.ru). Обещаю не только научить играть, но и бесплатно подарить бустер за прилежание :). Если вы уже играете, но хотите принять участие в официальных турнирах, обращайтесь на [babylon-5.narod.ru](http://babylon-5.narod.ru). Здесь вы найдете правила проведения турниров, сможете скачать последнюю версию правил (v1.3b).

Андрей Егоров  
ака Дуче Моллари  
Babylon 5 Ranger [Moscow, Russia]

### Катя

На сегодня все. В следующем номере, помимо ваших новых писем, нас ждет целая дискуссия по поводу декабрьской статьи "Жизнь на острие игры" (не поместившаяся в этом номере, и не только она одна). Мы не прощаемся — пишите письма!

### Геймер

А я прощаюсь. На месяц. И пусть Чеширский Кот улыбнется вам дулом 4-6. Или вы решили жить вечно? ;))

Катя  
Геймер

Ваши письма читали, смотрели, глядели, фасовали, кроили, рвали, метали, бросали, снова читали, разбирали, декламировали, экстраполировали и экспроприировали, обозревали, глазели, разрывали и склеивали, пилили, дробили, кусали, лизали и снова читали, пронзали, самолетиками пускали, на стены клеили, на салфетки расходовали и вообще в феерическом восторге от написанного перманентно пребывали

Катя ([kat@igromania.ru](mailto:kat@igromania.ru))  
и Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))

P.S. от Кати. Да, кстати, в споре, кому больше писем приходит, мне или Геймеру, победила "дружба". Геймер ведет в электронной переписке, но зато почти все бумажные письма адресованы мне.

P.S.2. от Геймера. Это ей так кажется. Полагаю, не надо объяснять, чем женщины отличаются от калькуляторов?.. ■

## РАСПРОСТРАНТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

### Москва

ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34  
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32  
ООО "Логос-М", т. 974-21-31  
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30  
ООО "Пресса М", т. 195-69-61  
ООО "ДМ-пресс", т. 178-97-18, 92-44  
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08  
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09  
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70  
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12  
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57

ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74

ООО "Титул-пресс", т. 299-9426  
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033  
ООО "Роспресс", т. 211-1265

### Санкт-Петербург

ООО "Метропресс", т. 275-38-86

### Владимир

ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

### Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

### Екатеринбург

"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95  
ТОО "Предприятие Роспечать"

### Нижний Новгород

ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80  
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

### Новосибирск

ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13

ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

### Оренбург

"КП в Оренбурге", т. 77-06-80

### Челябинск

ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

### Чита

ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

## РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с марта 2001 г. по август 2001 г.) или на двенадцать месяцев (с марта 2001 г. по февраль 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 9 марта**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049  
в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (март — август)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 12 марта** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



# Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11, 12'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00; ЛКИ-9
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	№10, 11'00; CD №11'00
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№3'99
BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR	№11'00
BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00
BLOBBY, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10, 11'99; ЛКИ-6
CARMAGEDDON TDR 2000	ЛКИ-9; CD №11'00
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CURSE OF MONKEY ISLAND	CD №10, 11'99
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00; ЛКИ-9
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DEUS EX	ЛКИ-9
DIABLO 2	№7'00; ЛКИ-9
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOGS OF WAR	ЛКИ-9
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKANI: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99; ЛКИ-6
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00; ЛКИ-9
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTNING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FALLOUT 2	CD №8, 9, 10, 11'99
FALLOUT	CD №8, 9, 10, 11'99
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; CD №5, 6, 10, 11'99
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99
FLY!	№9'99
FORCE 21	№9'99
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GROUND CONTROL	№7'00; ЛКИ-9
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UNDERWORLD	CD №11'00
HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WASTELAND	CD №11'00
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99
HEXPLORE	CD №11'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00; ЛКИ-9
HOMEWORLD	№12'99

HOMEWORLD: CATAclysm	ЛКИ-9; CD №11'00
ICEWIND DALE	№8'00; ЛКИ-9
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INFESTATION	ЛКИ-9
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS - NIGHTMARE CHILD	№8'00; ЛКИ-9
KKND 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE 3	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00; ЛКИ-9
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00; ЛКИ-9
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00; ЛКИ-9
METAL GEAR SOLID	№10'00; CD №12'00
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 6	ЛКИ-2; CD №7, 8, 9, 10, 11'99
MIGHT & MAGIC 8	№3, 4'00
MIGHT & MAGIC 7	№7, 8'99; ЛКИ-5
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99
OUTCAST	№8'99
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PHARAOH	№12'99
POPULOUS: THE BEGINNING	CD №11'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAR: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED ALERT 2	CD №12'00
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNING WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; CD №5, 6, 10, 11'99
REVENANT	№12'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SHOGUN: TOTAL WAR	№7'00; ЛКИ-9
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99
SILVER	CD №6, 7, 8, 9, 10, 11'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SOULBRINGER	№7'00; ЛКИ-9
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99

STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCES	CD №11'00
STAR WARS EP. 1: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. 1: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRRAFT	№5'98
STARCRRAFT: BROOD WAR	№3'99
STARSHIP TROOPERS	CD №12'00
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99
SUBMARINE TITANS (МОРСКИЕ ТИТАНЫ)	ЛКИ-9; CD №11'00
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOTCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00; ЛКИ-9
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99
TOMB RAIDER 2	CD №5, 6'99
TOMB RAIDER 3	№4'99; CD №5, 6'99
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00; ЛКИ-9
TRAITORS GATE	№12'99
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL	ЛКИ-2; CD №7, 8, 9, 10, 11'99
VAMPIRE: THE MASQUERADE	№7'00; ЛКИ-9
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; CD №5, 6'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00; ЛКИ-9
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-FILES	CD №7, 8, 9, 10, 11'99
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ. ПЕЧАТЬ ТАИНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АРЧИ БАРРЕЛ. ДЕЛО «ОТЕЛ» ИМПЕРИАЛ»	ЛКИ-9
АШТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРоятные ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3	№12'00
РОЗОВАЯ ПАЛИТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ЛКИ - серия книг «Лучшие компьютерные игры».

Символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

☐ на 6 месяцев (март — август включительно) — 276 руб.

☐ на 6 месяцев (март — август включительно) с CD-ROM — 402 руб.

☐ на 12 месяцев (март — февраль 2002 г. включительно) — 552 руб.

☐ на 12 месяцев (март — февраль 2002 г. включительно) с CD-ROM — 804 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

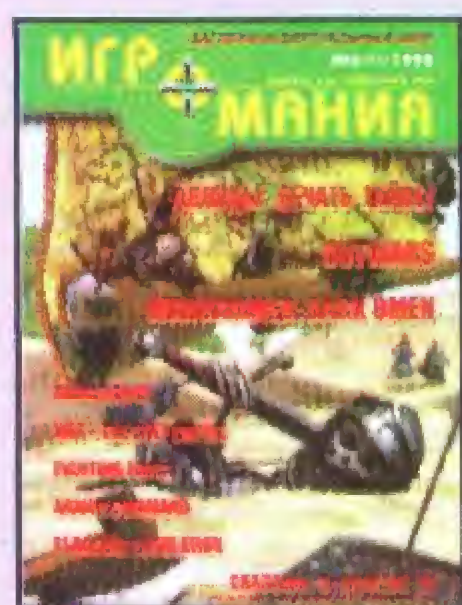
дом/квартира \_\_\_\_\_

**Без квитанции об оплате недействителен!**

**Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!**



Цены указаны без учета стоимости доставки



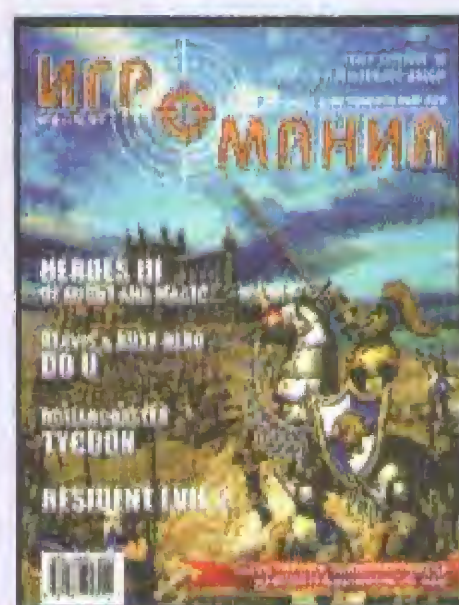
6 '98 – 10 р.



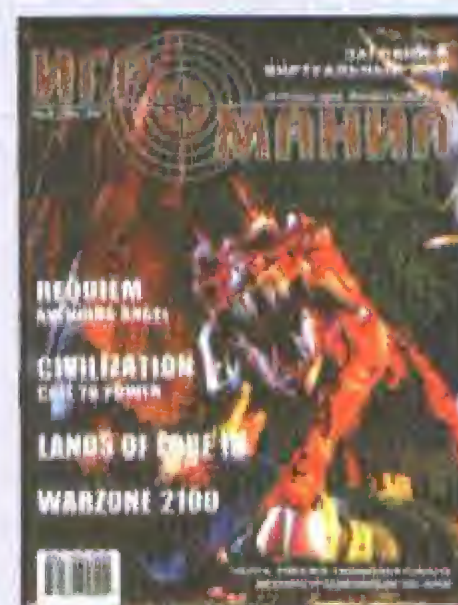
11 '98 – 10 р.



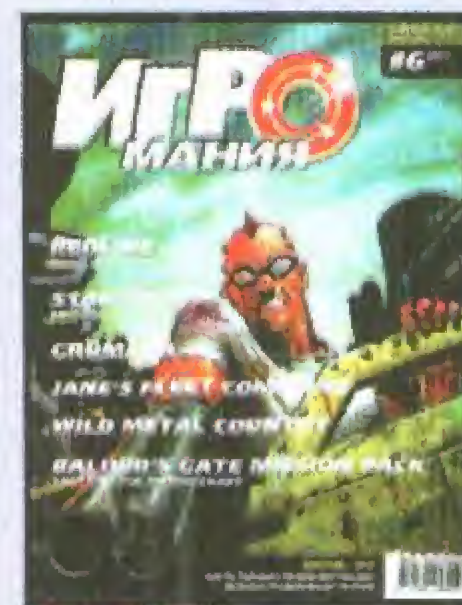
3 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



4 '99 – 10 р.



5 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



6 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



7 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



8 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



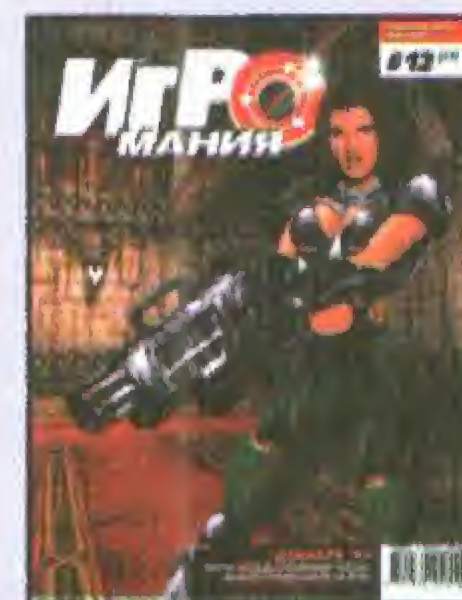
9 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



10 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



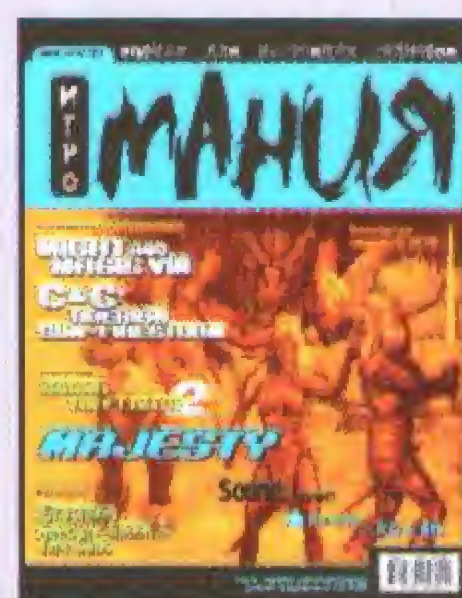
11 '99 – 10 р.  
с CD-ROM – 20 р



12 '99 – 10 р.



1 2000 – 20 р.



4 2000 – 20 р.  
с CD-ROM – 30 р



5 2000 – 20 р.  
с CD-ROM – 30 р



6 2000 – 20 р.



8 2000 – 30 р.



9 2000 – 30 р.



10 2000 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р



11 2000 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р



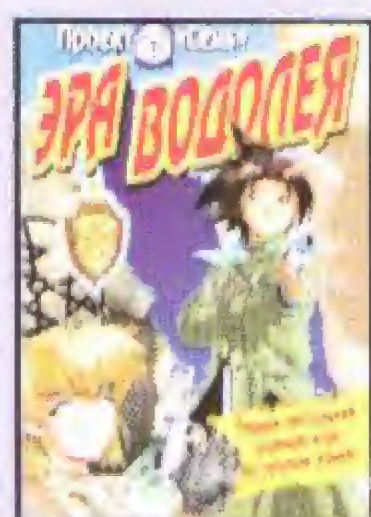
12 2000 – 40 р.  
с CD-ROM – 50 р

## ВНИМАНИЕ!

Книги «Эра Водолея», «Лучшие компьютерные игры»,  
«Место действия: «Вавилон-5» и старые номера «Игромании»  
можно купить в редакции  
(в 20 минутах ходьбы от м. Люблино),  
предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных)  
по тел. (095) 975-7409, 975-7410,  
или приобрести наложенным платежом  
(вы будете платить на почте при получении).



«Место действия:  
«Вавилон-5» – 40 р



«Эра  
Водолея» – 100 р



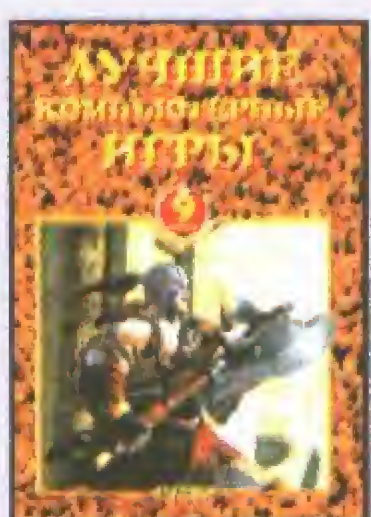
Выпуск №2 – 30 р.



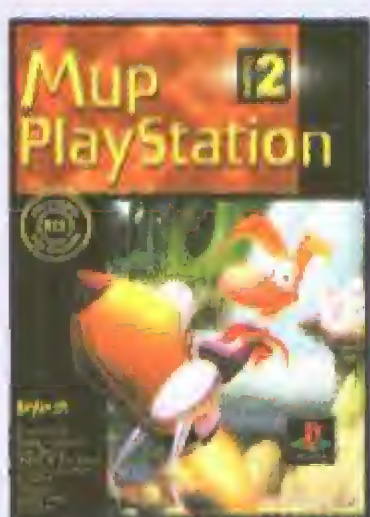
Выпуск №5 – 30 р.



Выпуск №6 – 30 р.



Выпуск №9 – 50 р.



Выпуск №2 – 40 р.



Выпуск №3 – 40 р.

Заявки направляйте по адресу:  
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.  
Или электронной почтой: [kolo@igromania.ru](mailto:kolo@igromania.ru).  
Стоимость пересылки около 35 р.

Заказ также можно оформить на  
нашем сайте: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

Москвичи могут оформить заказ на  
доставку книги и журналов на дом.  
Стоимость доставки от 40 р.



Таблица 1

**pagano**  
**Chelios**  
**2000**

מדינת ישראל